3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.116
阿宅们看过来
新栏目“宅回首”开张
专题企划
纵观20余年风雨历程
——“《勇者斗恶龙》系列”回顾
本辑赠品
勇者斗恶龙IX 星空的守望者 主题台历
攻略透解
勇者斗恶龙IX 星空的守望者
NDS
大篇幅攻略一辑完
伊苏I&II年代记
PSP
世界因我而转
PSP
光与暗的公主
研究中心
剑、魔法与学园物2
本辑全新改版
口袋妖怪 心金·灵银
海量新情报公开
战场的女武神2 高卢王立士官学校
最速详细报道

卷首语

2009年7月22日，本世纪最最壮观的日全食大家是否都有关注呢？家住长江流域的亲历者们可是大满足呀！而小编们则因为忙碌的工作，不得不猫在办公室，勤恳地敲击着键盘——不能实地感受也就罢了，连电视直播都没得看，呜呜呜……

知道小编们都在忙些什么吗？这辑呀，为了避免广大读者产生审美疲劳，我们又进行了一次全面改版呢，经过众小编和美编们长达一个多月的交流和探讨，最终在本辑为大家献上焕然一新的《掌机王SP》，读者大大们可要仔细阅读和欣赏哦！有什么意见就赶快写信告诉我们吧！

伊娃

本辑特别关注

NDS　攻略透解

勇者斗恶龙IX 星空的守望者



全职业、全武器系统详尽分析
重要支线任务攻略法

天使与人类的羁绊
披露星空下的奇妙之旅

P96

PSP　攻略透解

伊苏 I & II 年代记

日式A·RPG始祖在PSP平台上苏生

完全攻略
- 系统详细说明
- 剧情流程攻略
- 通关隐藏要素披露

P66

专题企划

纵观20余年风雨历程
——“《勇者斗恶龙》系列”回顾

纵说历代风云，
重温昔日经典

P123

戦場のヴァルキュリア2

ガリア王立士官学校

看了去年索尼E3展前发布会的玩家也许还记得那“PSP版”《战场的女武神》的惊鸿一瞥，虽然后来被证实这是错放了PS3游戏的影像，一切只不过是一个美丽的错误，但相信不少玩家仍会觉得遗憾——如果《战场的女武神》真的降临PSP，那对PSP玩家来说绝对是一个福音。这个曾经破灭的梦想终于在最近变成了现实，《战场的女武神》真的来到了PSP平台，而且既不是移植作、也不是外传，而是如假包换、打上了个大大的序号的正统续作！

期待度 A

文 雷伊 美编 澄香

征历1937年，内乱勃发！

PLAYSTATION PORTABLE

战场的女武神2 高卢王立士官学校 戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	SEGA	S・RPG	预定2009年冬	日版
	人数未定	售价未定	无对应周边	

什么是《战场的女武神》

《战场的女武神》是SEGA于去年4月推出的PS3平台原创S・RPG作品。游戏以上个世纪30年代的欧洲大陆为原型，故事的舞台便是这架空的欧洲大陆上的小国“高卢公国”。游戏以该国义勇军的视点，描绘出了一出厚重的战争与爱情故事。游戏的系统独具特色，将战略要素和动作性完美结合，而在画面上，游戏也采用了独创的CANVAS技术，表现出了水彩画般的淡雅风格。游戏推出后，在日本以及欧美地区都获得了不错的反响，目前全球累计销量已经超过了50万套，对一款日式原创游戏来说非常不容易。根据游戏改编的动画也在今年4月份开播，成为了不少原作和动漫粉丝追捧的焦点。


动画版



PS3版

在与东欧帝国联合军的战斗结束两年后，高卢公国南部出现了一股革命势力，这支排斥达鲁库斯人、自称“高卢革命军”的武装势力迅速在公国南部崛起，使高卢公国再度迎来了危机。与帝国的交战中已经疲惫不堪的正规军在镇压革命军的战斗中不幸失败，使得内乱激化。由于在法律上来说，为了镇压内乱而编制一支义勇军是不可能的，所以公国政府采取了这样的决定——**让士官学校的年轻人们投入到战乱中去。**

这次的主题是 学园＋战争

本作除了保留前作的战争题材外，还融入了学园要素，相信这样一来，在主题上会比前作更加轻松一些。亚文等人所在的虽然是士官学校，但平时的生活和一般的学生并没有太大区别。而他们在学校这个日常世界和战场这个非日常世界进行穿梭，便是本作故事的主题。而这一主题，也会使本作的流程推进方式与前作产生少许差别。



亚文·哈登斯

继承亡兄遗志的主人公

（声优：吉野裕行）



17岁的热血青年，常常为同伴着想。在接受了就读于兰锡尔王立士官学校的兄长死亡的事实后，为了查明兄长死去的真相而决定在同一所学校就学。是集结了“吊车尾”的“G组”的班级委员长。

选择任务前往战场

▲士官学校内设有作战准备室，在这里玩家可以进行任务的选择。

▼达成胜利条件即可完成任务，舞台再次回到学校。游戏的基本流程就是这样周而复始。

▲任务选择完毕之后舞台便由学校转向战场，在出击前玩家可在作战准备会议中确认战况。

兰锡尔王立士官学校

拥有200年悠久历史的高卢公国惟一的陆军士官学校（完全寄宿制）。除了拥有作为教学机构的基本设备外，为了以防万一，也搭载了作为军事设施的机能。在正规军镇压革命军失败后，公国政府将南部高卢的自治和方位权限委托给了该所学校。





塞利

志在成为英雄的达鲁库斯人

（声优：神谷浩史）

亚文的搭档，达鲁库斯青年，和亚文一样，也是17岁。虽然外表看上去冷若冰霜，但内心其实非常热忱。他思考问题非常成熟冷静，因此常常和意气用事的亚文发生冲突。

名词解释

达鲁库斯人

游戏的世界中深受迫害的民族，原因据说是大约在2000年前，达鲁库斯人用邪法不断进行着战争，最后引发了“达鲁库斯的灾厄”，将大陆全土化为了焦土。

柯瑟特・柯尔哈斯

梦想着成为医师的女学

认真、开朗的少女，17岁。虽然充满干劲，但结果却常常是白忙活一场。亚文班里的气氛活跃者，不过正确来说，可能称她为麻烦制造者更为恰当。

（声优：喜多村英梨）

神秘少女

高卢公国

东欧帝国联合体

太平洋联邦机构

手持瓦尔基里之盾和鞭状长枪的少女，真实身分不明。她将与亚文等人的故事产生何等关联，目前仍然是个谜。

名词解释

瓦尔基里人

讨伐引起了“达鲁库斯的灾厄”的达鲁库斯人，为大陆带来安宁的传说中的异民族。手持由拉古奈特（ラグナイト，游戏世界中的一种能源矿物）制成的枪和盾，拥有着压倒性的战斗力。

深奥的战斗系统 BLiTZ

与一般的指令式S・RPG不同，本作的战斗在选定了角色之后，还要直接操纵该角色游走于战场，以第三人称视角射击的方式，在战场中进行攻击。这种对S・RPG来说具有革命性的战斗系统被命名为"BLiTZ"（闪电战）。在前作的基础上，本作的战斗系统进一步改良，并加入了不少新要素。



▲本作的战斗系统针对前作进行了改良，比如动作模式画面左上的"Morale"（士气）值就是前作所没有的。

◀移动力、防御力以及可装备武器的种类，都会根据兵种的不同而产生极大变化。



BLiTZ的概要和流程

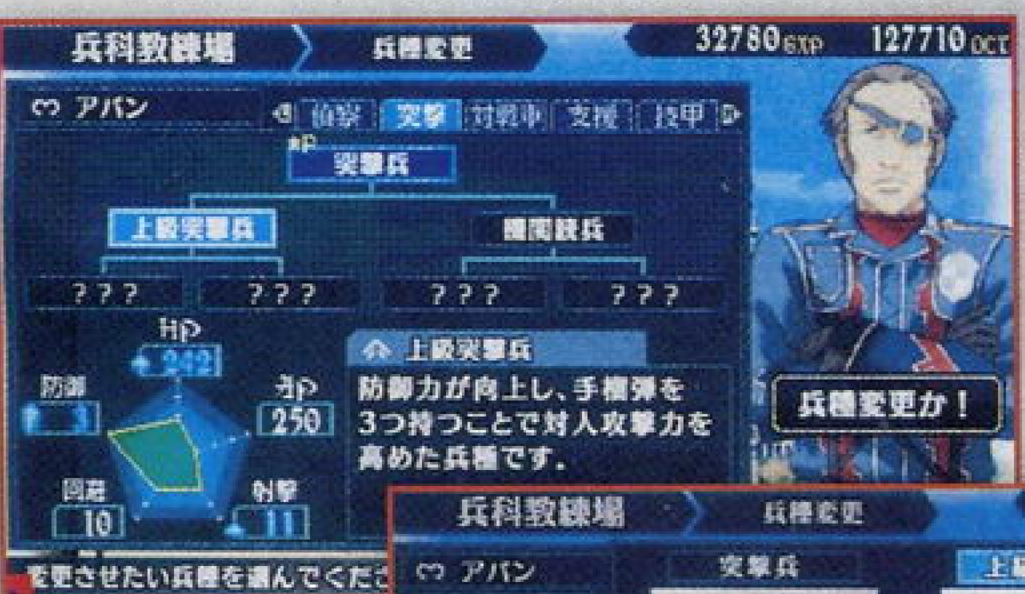


▲▶选择角色时需要消费画面上方的CP值（勋章样的图标），只要在CP限制范围之内，玩家可以操作任意名角色行动。而CP值会在每个回合前进行一定回复。

游戏的战斗分成两大版块。呈现战场的俯视地图的模式称为指令模式，在该模式下，玩家可以查看到敌我分布，并选择要控制的角色。选定角色之后，画面会立即切换成第三人称视点的动作模式，玩家需要操作角色亲自进行移动和攻击。战斗就是在这两种模式之间切换轮番进行，敌人也会按照同样的流程来行动。

更自由的角色育成

角色的能力，主要是由角色属于哪类兵种来决定的，这一点和前作一样。不过和前作所不同的是，满足条件后职业升级时的候补上级兵种不再单一，而是存在着选择肢。所以就算是基本兵种相同的角色，也可以在后期培育成截然不同的人物。





▶以角色为单位进行职业升级，提供的上级职业多达30种以上。



CHECK POINT 前作的基本兵种

由于新作存在着怎样的兵种具体还不明朗，所以我们这里先来看看PS3版前作中的几个兵种。没玩过家用机版的玩家也可以趁此机会对这些兵种产生一个大致的认识。

侦察兵	移动能力和索敌能力出众，主要武器是攻击性能普通的步枪
突击兵	对人类的攻击能力以及对子弹的防御能力非常优秀，主要武器是机关枪
对战车兵	武器是对战车用的火箭炮，移动力和对人的攻击力都很差
支援兵	能够排除地雷并回复同伴体力，主要武器是步枪
狙击兵	装备狙击枪，可进行远距离射击，移动力和防御力都很低

■战车的运用幅度大幅扩大■



重要性加强

▲改造要素得以强化之后，本作中战车将会变得比前作更加活跃。根据玩家的改造，战车将被赋以不同的特征。

由于本作的改造要素比前作更加丰富深奥，因此战车也比前作有了更大的用武之地。在经过改造之后，战车的性能将发生巨大的变化。



▼战车可以装备数量众多的改造部件，根据装备部件的不同，战车的外观也会发生变化。

改造部件大幅增加









涂装工作也很重要



▲▶车体的迷彩涂装也会影响战车的性能，如果战车的颜色与战场比较接近的话，或许会降低敌人对战车的命中率。

小编无责任猜测

前作的口碑值得称道，作为一款原创S·RPG来说销量也非常不错，但SEGA却出人意料地将正统续作改换平台，其理由除了充满官腔的“为了让更多的人能够玩到这个系列”外，雷伊认为很重要的一点也许还在于PSP方便的联机功能。目前游戏已经确定将会加入多人协作模式，如果SEGA能够凭借掌机的联机功能为本已非常出色的系列再次添加新的玩点，那么本作移师PSP平台相信会博得更多人的喝彩。

掌机王SP幸运大抽奖

参与方式：只要在2009年8月22日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第118辑上公布，敬请关注。





三等奖

PEGA PSP 电池底座 1名

PEGA PSP电池扩展包 1名

PEGA PSP无线耳机 1名

PEGA NDSL 折叠握把 1名

PEGA NDSL 吉他键盘 1名

PEGA NDSL 立体扩音器 1名

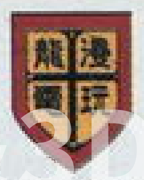


GBalpha
GBalpha（中国）有限公司

WiiOh.com 威奥数码娱乐
威奥数码娱乐综合网站

ezflash
EZflash小组







本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有



掌机王SP VOL.116

本辑赠品



《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》主题台历

美术总监：吴 松　封面画师：变色猪



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

卷首特报

掌机情报站

黄金眼

前线狙击

新作拼盘

游戏一品轩

CONTENTS 目录

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

掌机情报站 PORTABLE GAME NEWS STATION

栏目主持：白夜(levelup.cn)

事件

《DQ IX》席卷日本游戏市场，首发销量成为系列之最

2009年7月11日，日本国民级游戏最新作《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》（后简称《DQ IX》）如期发售。为了避免未成年人通宵排队发生危险，从《DQ VII》开始政府方面已经规定系列之后的正统续作必须在早晨7点后才可以正式开始贩卖，但《DQ IX》发售当天依旧可以看到很多在天还没亮时就跑到游戏店前排队等待的玩家，在东京的涩谷、秋叶原以及池袋等主要贩卖区，几家大型连锁游戏店门前在7点正式开店前就已经聚集了数百名等待购买游戏的玩家，据悉，在涩谷TSUTAYA本店前的队伍中最靠前的一位男性玩家在前一天下午就过来排队了。据日本方面的消息称，中午时在被称为东京都内最有名的首发排队店铺之一的新宿地区的ヨドバシカメラ店前排队购买游戏的玩家已经超过千人，久违的"玩家长龙"再度因国民级RPG的发售而出现。

随后在7月13日，著名的游戏领域统计机构Enterbrain公布了《DQ IX》的首周销量——234万3440套，这个成绩超过了前作《DQ VIII》而成为了系列首周销量首位。两天后，SE方面对外宣布《DQ IX》出货量突破300万大关，同时系列全球累计出货量达到5000万套。



■一大早就在游戏店前排队等待的玩家。



■第一个拿到《DQ IX》的玩家，他提前一天便到游戏店去等待了。



和田洋一

"依据目前的形势，我们预计《勇者斗恶龙IX》的出货量很快将超过500万套。《DQ IX》不负众望，相信凭借它的卓越表现，可以一定程度拉动近来死气沉沉的日本游戏市场，进一步带动产业复苏。"

事件

《2009 CESA游戏白皮书》发行，揭晓日本游戏市场概况

《2009 CESA游戏白皮书》日前正式制作完成并发行上市。《CESA游戏白皮书》由日本电脑娱乐协会（CESA）制作的一年一度的电视游戏产业报告书，里面会收录各种有关上一年日本电视游戏产业的数据。

据《2009 CESA游戏白皮书》上所刊登的数据显示，从2008年1月起到2008年12月结束，日本游戏厂商面向日本国内以及国外的主机与软件的总出货额为2兆9327亿日元，相比2007年减少了37亿日元。软件方面，2008年日本游戏软件国内外总出货额达到了1兆244亿日元，比07年同期增加了1757亿日元，其中日本国内软件出货额为3013亿日元，相比前年同期增加了27亿，国外软件出货额则达到了7230亿，相比前年同期增加了1630亿日元；硬件方面，2008年总出货额达到了1兆9083亿日元，相比前年有1795亿日元的减少，其中日本国内占据了2329亿（前年同比减少704亿），国外则是1兆6754亿（前年同比减少1091亿）。

《2009 CESA游戏白皮书》指出，从以上出货规模推断，日本国内的游戏市场总规模为6580亿日元，总体相比前年减少了534亿日元。其中软件方面占了总规模的3980亿（前年同比增长157亿），硬件方面则占了2600亿（前年同比减少691亿）。



此外，2008年日本国内发售的游戏中，出货量超过100万套的游戏共有7款，其中出货最多的是NDS平台的《口袋妖怪 白金》，截止到2008年12月31日共出货239万套。而同时，2006年11月发售的任天堂Wii平台的《Wii Sports》，截止到2008年12月31日累计出货达到了4050万套，一举超过FC版《超级马里奥兄弟》成为全球出货量最高的游戏。

软件

“《真·女神转生》系列”新作时隔5年降临NDS

Atlus日前公布了一款全新的“《真·女神转生》系列”游戏——《真·女神转生 奇幻之旅（真·女神转生 STRANGE JOURNEY）》，对应平台为NDS。

真·女神転生 STRANGE JOURNEY

这款新作距离上一款系列作品的发售已经有将近5年的时间了，新作的故事背景被设定在神秘的南极大陆，主人公是一名考察队精英队员，玩家们将跟随他深入南极大陆的冰层之下探索全新的异次元世界。

据悉，游戏的开发工作已经接近尾声，将于今年10月8日正式上市，售价为6279日元。



7月11日 任天堂宣布将从7月15日起以NDSi Ware的形式发售9款Game & Watch平台的经典游戏，其中包括《大金刚3》以及《马里奥水泥工厂》等，每款游戏的售价均为200点NDSi Ware点数。



7月11日 Spike公司本日宣布，《428 被封锁的涩谷》的PS3和PSP版发售日确定，PS3版将于9月3日发售，售价7140日元，PSP版则是9月17日发售，售价5040日元。

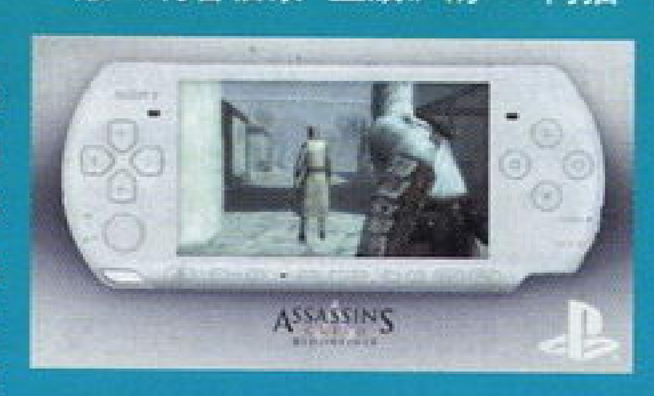
7月15日 Capcom宣布，将于NDS平台重制曾经在GBA上十分受玩家欢迎的“《洛克人EXE》”系列首款作品。重制版被命名为《洛克人EXE 操作流星（ロックマン エグゼ オペレートシューティングスター）》，Capcom方面表示本作将会在原作的基础上追加很多新要素，并且NDS平台“《流星洛克人》系列”的主人公也将在本作中登场。游戏预定于2009年冬发售，具体发售日目前未定。



7月15日 Level-5方面表示，旗下即将于10月1日在NDS平台上发售的人气足球题材RPG《雷电十一人2 威胁的侵略者》将分为两个版本发售。这两个版本分别被命名为“暴雪”和“烈火”，区别则在于在每个版本中作为主角们对手的球队不同，“暴雪”中登场的球队为“钻石星辰”，“烈火”中登场的对手球队则为“红色火焰”。两个版本的售价均为4980日元。



7月16日 PlayStation官方博客公布了PSP版《刺客信条 血族》的PSP同捆套装。据悉，这款《刺客信条 血族》的PSP同捆套装将包括一台白色的PSP-3000主机，《刺客信条 血缘》的正式版游戏，一张UMD电影（目前未公布具体内容）以及一张2GB的记忆棒，这款套装将在11月以199.99美元的价格率先登陆北美市场。



7月16日 麦当劳公司宣布，全日本麦当劳连锁店将与新发售的Square Enix公司的“《勇者斗恶龙》系列”进行合作，在7月31日至9月3日期间推出“玩《勇者斗恶龙》免费吃汉堡”的活动。据悉，在每家麦当劳快餐店，玩家都可以通过NDS玩到一款叫做《勇者斗恶龙 麦当劳的旅人们》的游戏，游戏很简单，就是与怪物的战斗，每位玩家每天可以挑战一次（早5点开始计算），无论胜败只要玩过5次游戏的玩家就将获赠免费汉堡券。

7月17日 小岛秀夫透露了关于《潜龙谍影 和平行者》的一些新消息。他表示，在本作中，玩家每次行动前都可以对Snake进行一定程度上的“自定义”，比如选择Snake将携带的装备等。在提到装备时，小岛透露在新作中将会出现很多系列之前没有过的新装备，比如E3展示影片中的“两人份纸箱”。最后，小岛表示，《潜龙谍影 和平行者》是一款称得上《潜龙谍影5》级别的作品。他本人将会带领《潜龙谍影4》的团队全力进行这款游戏的开发工作，Snake的传奇，将会由他亲自延续。

事件

微软：出掌机只是时间问题

今年的E3展之前，有关微软的掌机曾经“有模有样”地传出过几条消息，并且还有足以让人信以为真的照片存在，但遗憾地是我们并没有在E3上见到传说中的微软的掌机。不过所有传闻都不是空穴来风，微软有意在掌机领域分一杯羹的意图已经表现得很明显了，近日微软官方的一位高层在接受媒体采访时又谈到了这个问题。

日前，现微软娱乐业务总裁（原微软游戏工作室总裁）Shane Kim接受了著名国外游戏网站Kikizo的采访，在被问到是否考虑过掌机的问题时，Kim表示：“对我们来说，掌机不是‘出不出’的问题，应该是‘何时出’的问题。当然，如果现在我们参与进手机或掌机市场的竞争，那可能就没有足够的资源和能力再去搞其他项目，比如说Project Natal。”Kim继续解释说：“因此，现在进入掌机领域对我们来说应该不是最好的时机，我们目前会立足于家用机领域，继续不断完善LIVE服务，而这项服务今后一定会拓展到其他平台，这是毋庸置疑的。”



言下之意，微软进入掌机之争是迟早的事情，他们只是还没有找到适当的时机，也许当PSP和NDS再次更新换代之时，就是微软介入之日。

事件

吸引更多开发者，索尼再次降低PSP游戏开发限制

自PSP发售以来，仅仅索尼自己就不止一次对这台掌机缺少第三方软件厂商的支持表示过很遗憾，但几年来他们一直在通过各种手段来吸引第三方以及独立开发者加入PSP游戏开发阵容，比如之前我们曾报道过的大幅降低开发工具的售价等。眼下PSP go发售在即，索尼再度采取调整措施希望可以吸引更多的开发者。

SCE欧洲方面主管开发者关系协调工作的Zeno Colaco日前向媒体透露说，PSP go的推出将意味着新的数字内容提供和服务形式的诞生，同时也将对PSP游戏开发产生深远的影响。他表示，索尼正在制定新的开发模式，它将给予开发者更多自由和选择权，简单来说，它将包括更廉价的PSP游戏开发工具、更多的产品展示途径、更短的产品质量审核流程和更低的游戏定价等。

Colaco透露，新的开发模式将从很大程度上降低了PSP这一平台的入门限制，其中很重要的一个环节就是允许开发商自己制定软件的售价，就像苹果在App Store上采取的策略一样。他表示，因为PSP go将以数字下载为主要获取游戏的方式，不再有光碟媒介和容量的限制，所以规模不大的团队也可以很容易便加入进来。



最后Colaco向记者表示，目前已经有超过50家的工作室与索尼签订了协议，正在积极地为PSP go开发新型游戏和各种应用软件。他们的产品将通过专门面向PSP和PSP Go的PlayStation Store向玩家们出售。

事件

索尼：曾经计划给PSP go装上双滑杆

PSP的键位设置一直为人诟病，尤其是"《怪物猎人 携带版》系列"的玩家以及FPS类游戏爱好者，很多玩家纷纷表示，一个右滑杆就可以解决问题，但在PSP的最新型号PSP go主机上，我们依旧没有见到双滑杆。

日前，SCE全球工作室总裁吉田修平在接受Game Informer的记者采访时透露索尼最初是想过给PSP go配备双滑杆的，但因为某些理由最终放弃了这个想法。

吉田修平说："就像许多玩家一样，我也认为，我们应该给PSP装上右滑杆，但PSP go毕竟依旧是PSP，实质上是一台已经进入"中年"的主机，PSP go必须能够完美兼容PSP-3000以及过去的所有游戏。"他解释说："我们经过了谨慎的研究，最后还是决定不采用双滑杆方案，如之前所见，大部分开发商可以充分利用现在PSP的按键配置实现所有功能，我们不希望让这些努力白费。"



虽然没能在PSP go上实现双滑杆，但既然索尼已经考虑到了这个项目，我们还是有非常大的希望在真正的PSP2上见到双滑杆的。

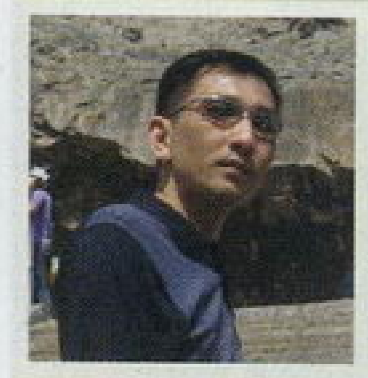
7月17日 "《GT赛车》系列"开发商Polyphony工作室的两位制作人日前在PlayStation官方博客上就《GT赛车PSP》回答玩家问题时透露，虽然他们的老大山内一典表示过"《GT赛车》系列"最终将于所有主流赛车游戏一样加入车损要素，但PSP版本的《GT赛车》并不准备加入车损。



7月18日 SCE欧洲分部向媒体表示，他们将会在科隆国际游戏展前夕（8月18日）晚举行一场长达三个小时的媒体发布会。而根据媒体透露，届时SCEE方面将会有有关PS系列主机的重大项目发表，请读者朋友们关注我们对此事的后续报道。

7月20日 来自国外某音乐网站的报道，瑞典前卫金属乐队OPETH的主唱Mikael Akerfeldt日前透露，他们将提供PSP版《黑道圣徒》的游戏插曲，而这首歌是他们并未发表的《The Lotus Eater》，同时他表示PSP版《黑道圣徒》将在2010年3月发售。THQ方面目前并未就此事发表评论。

7月22日 SCEJ宣布，目前PlayStation Store中提供的约90部作品合计超过1000集以上的动画作品的下载服务将于本日起正式对应PSP平台（之前只对应PS3和PC），PSP用户可以通过无线LAN直接购买下载视频内容。



Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

真·国民级

如果你经常上各种游戏评分网站，当你偶尔去几趟IMDB之类电影网站时，一定会有些不习惯。IMDB的评分榜横跨全球百年影史，综合评分超过9分的电影仅3部，而在Gamerankings网站统计的综合评分中，平均每年大概会诞生20几部9分以上的游戏。游戏评测者们大多是铁杆Fanboy转职而来，与绝大多数容易热血沸腾的Fanboy一样，他们很可能会在看到游戏标题的一霎那便热血上涌，恨不得立刻打个满分。所以你会看到GameSpot、IGN这样的权威网站不谋而合地给《GTA4》全部指标打满分的盛况，会看到“完美”之类字样充斥于Review的字里行间——只不过这些“完美”的保质期都很短，当沸腾的热血暂时冷却，曾经的完美总是漏洞百出。

《FAMI通》曾是一本以其公信力著称的游戏杂志，这不仅是因为它的发行量，游戏评分的严谨也令人尊敬。《FAMI通》创刊后第12年才迎来了《塞尔达传说 时之笛》这么一部满分游戏。保留了12年的满分被开了苞之后，《FAMI通》不再矜持，《灵魂能力》、《放浪冒险谭》等满分游戏接踵而至。破处10年后，人们已经不怎么关心《FAMI通》的贞节又给了谁，去年共有3款游戏夺得了《FAMI通》的花魁，不知道是因为新增了一批刚从Fanboy转职的编辑，还是揣着支票本上门洽谈分数事宜的客户增多。2009年，《FAMI通》忍了半年之后，终于忍不住又抛了一次绣球——这次接球的是日本的国民级游戏。

《FAMI通》的评分到来之前，一小撮别有用心的敌人煽动广大不明真相的群众在网上进行了有组织有预谋的诋毁行动，在亚马逊网站的用户评分中将该作平均得分拉低到2.5颗星。《FAMI通》用40分的满分评价坚决打击了那一小撮人，让岛国人民看清了事实的真相。不过《FAMI通》的这个40分来得有些蹊跷——过去《FAMI通》对多数游戏的评分都是在游戏发售之前发布，而《勇者斗恶龙Ⅸ》却是在游戏发售后数日。这是因为编辑们需要多花点时间做出更公正的评测，还是与SE之间价格没谈拢，或者资金未到帐？真相如何没必要深究，《DQ》当了20多年的国民游戏，拿个《FAMI通》满分不在话下。只卖了几万套的《428》都能满分，有数百万玩家支持的《DQ》有何不可？

有了这个40分，《DQ》也算做到了艺术与商业的融合，就像《GTA4》、《MGS4》一样一手拎奖杯、一手点钞票。《DQⅨ》的分数比前作高一点点，首周销量也高出了一点点，说明国民游戏又向高处增长了一点点，证明了SE当初选择NDS真是英明神武。和田洋一称，本作出货量很快会突破500万，可能还会继续往高处走，因为在其他主机上只能卖一个月的游戏没准在NDS上可以卖个一两年。和田洋一希望《DQⅨ》能够活化日本的游戏市场，摆脱上半年巨幅萎缩24%的阴影，接过“脑白金”的接力棒，创造一个可持续发展的市场新热点。《DQⅨ》有些突兀的联机模式就是一个可持续发展的手段，虽然《DQ》的名气已经不需要什么口耳相传，SE还是希望通过联机让玩家游说亲朋好友们加入《DQ》世界，满分游戏这么一个身分可以成为玩家充当推销员时的一个论据。

《DQⅨ》的目标不是500万，而是1000万，而所有的千万级游戏都需要至少一年的销售周期。SE不会像过去那样卖了一个多月后就心满意足地对《DQⅨ》撒手不顾，该作发售一个星期后SE就提供了一个新任务下载，今后预计也会像《MHP》那样以持续供应的新下载任务和廉价版游戏保持市场活力。《MHP2G》已经卖了350万，身为真·国民级的《DQⅨ》岂能示弱？



■国民游戏再度引发排队狂潮。

抉择



Darkbaby

真名徐继刚，"游龄"超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

经济低迷、盗版肆虐、低性能主机平台……《DQⅨ 星空的守望者》背负着前所未有的悬念在今夏堂堂登场，国民级游戏依然保持着他者无法追随的空前市场号召力，仅仅两周间软件销量就顺利突破了300万套，而受到极大推动的NDS系主机硬件销量也连续两周超过了10万台。过去有日本业界人士曾经把任天堂在2005年夏接连发售《任天狗》等大作一举扭转市场竞争被动局面的商战案例形容为NDS战略引擎的"二次点火"，而《DQⅨ》的市场投入效果完全可以视之为NDS主机在日本本土的"三次点火"，势必将再度推进NDS乃至整个掌机游戏主机市场的成长。距离TGS游戏展的开幕已经不足两个月时间，《DQⅨ》所引发的巨大市场效应必然会对即将出现的新作发布高峰期产生积极影响。

即便在NDS版《DQⅨ》的游戏品质获得满堂彩的今日，依然还是有许多人在质疑Square Enix选择硬件平台的合理性。平心而论，《DQⅨ》推出在PSP、Wii甚至PS3平台的软件销量或许未必会比NDS版少到离谱的程度，而且感官效果和游戏内容充实度肯定会因为硬件性能因素大幅提高，但如果深入探究Square Enix的市场经营战略，我们不难发现NDS版《DQⅨ》实属偶然的必然！

不少人错误认为"《DQ》系列"是低成本开发的游戏，实际上打造一款国民级游戏的耗资规模远远超过了外界预想，仅仅支付堀井雄二、鸟山明等三巨头的酬劳就动辄数亿日元之巨。如果再算上铺天盖地的全方位广告轰炸攻势，其成本支出未必少于豪华铺陈的另一个看家王牌"《FF》系列"正统作。根据例年的财务数据不难获悉，日本国内取得了360万套以上销量的PS2版《DQⅧ》因为开发经费高腾的缘故，成为了自《DQⅡ》以来获利最少的正统系列作品。虽然PS2比PS卖得更多，但"《DQ》系列"的销量却出现了明显下滑，而利润的滑坡趋势则更为明显，开发周期、费用和市场饱和成了Square Enix经营层深感忧虑的难题。

《DQⅨ》发表的前夜，SE已经预见到日本家用主机市场将因为三方势力的胶着而陷入衰退，而是时已经顺利突破1500万台大关的NDS主机则已足具王者之象。更重要的一点，任天堂社长岩田聪极力提倡的扩大游戏人口的经营战略和SE一直以来的市场忧虑不谋而合，软硬件巨头出于共同的理念和利益终于结成了战略联盟，SE希望借助NDS这个有着传奇般普及速度的主机做大蛋糕，进一步扩充"《DQ》系列"用户群。另一方面，投入高清阵营的《FF XIII》因为技术原因不断延期押后，给SE的企业运营造成了极大压力，必须尽早投入《DQⅨ》以填补真空，在开发周期较短的掌机平台推出《DQⅨ》可以为全局战略的大调整赢得时间。

NDS和PSP的商业对垒，素以画面派见称于世的SE从一开始就将筹码全力押在任天堂阵营，这是一个非常耐人寻味的悖论。回眸审视SE的成长历程，我们不难从中解读其战略布局的真实意图。16BIT时代的SFC主机由于数据处理相对较慢，无形中缔造了一个RPG游戏的黄金时代，Square和Enix等取代了Namco和Konami等老牌动作游戏大厂成为了新的市场巨头，进入了PS时代以后，硬件机能的提升造就了百花齐放的繁荣景象，Square和Enix的市场地位反而有所下降。NDS的数据处理能力远逊于PSP，大大抑制了一些以动作游戏见长的大手第三方的发挥余地，而以技术敏感性相对较低的RPG游戏为主攻方向的SE则相对影响较小，该社试图通过扶持NDS平台达到其排他竞争的"险恶"目的。事实上SE成为本世代第三方厂商在掌机游戏领域最大的赢家，至今为止在NDS平台上百万大作层出不穷，令NBGI等辈徒然兴叹。我们也可以清楚看到,SE在PSP的表现虽然也算不俗,但市场影响力比起其他大手厂商来并没有明显优势，更进一步佐证其当初选择的准确性。

不少人士把SE本世代的作为斥为软弱和短视，实际上敢于把视为企业生命的国民级超大作投入被轻视的掌机游戏平台，恰体现了和田洋一等企业经营者的自信和魄力。SE并未孜孜埋首于掌机平台不能自拔，高清平台的超大作游戏依然在发奋地切磋琢磨中，SE这个软件巨头绝非毫无进取之心，只是通过借鉴任天堂的成功商法，更加懂得顺势而为的真髓……



日本国民级大作《DQIX》顺利发售，首周销量不仅傲视群雄稳坐当周第一，而且也刷新了由前作《DQⅧ》创下的首周销量记录。在《DQIX》的带动下，原本死气沉沉的日本游戏界终于恢复了活力，而随着下半年《口袋妖怪 心金·灵银》、家用机平台的《Wii Fit Plus》等大作可以预见的热卖，日本游戏业也将一举扭转上半年的颓势。

软件销量（日本）

2009年7月6日～2009年7月12日

1 勇者斗恶龙IX 星空的守望者

ドラゴンクエストIX 星空の守り人

Square Enix | RPG | 2009年7月11日 | 5980日元

本周销量 234万3440套　累计销量 234万3440套　NDS

被戏称为“卖包装盒都能有300万销量”的王者级RPG《DQ IX》其表现不负众望，无论在销量成绩还是品质上都堪称优秀。尽管主线流程略显仓促，不太经得起回味，大量的支线任务和收集要素却给游戏注入超越系列历代作品的活力与粘性，耐玩度上无可质疑。



2 朋友聚会

トモダチコレクション

Nintendo | ETC | 2009年6月18日 | 3800日元

↓ 本周销量 5万2698套　累计销量 27万4132套　NDS

3 我的暑假4 濑户内少年侦探团、我与秘密地图

ぼくのなつやすみ4 瀬戸内少年探偵団、ボクと秘密の地図

SCEJ | A・AVG | 2009年7月2日 | 4980日元

new 本周销量 2万2053套　累计销量 7万8911套　PSP

4 初音未来 女歌手计划

初音ミク －Project DIVA－

SEGA | MUG | 2009年7月2日 | 6090日元

本周销量 1万5374套　累计销量 11万6860套　PSP

大量精美的PV、丰富的收藏要素以及让人有极大发挥空间的编辑模式，无一不体现出厂商的诚意。惟一让人遗憾的是节奏关卡中存在着拖慢现象，使得玩家们想要获取高分变得十分困难。但尽管如此，以人气虚拟偶像初音未来为卖点的本作依然是各位FANS不可错过的一款佳作。



5 怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版）

モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)

Capcom | ACT | 2008年10月30日 | 3140日元

→ 本周销量 1万2218套　累计销量 81万9076套　PSP

6 王国之心 358/2天

キングダム ハーツ 358/2 Days

Square Enix | RPG | 2009年5月30日 | 5980日元

↓ 本周销量 8082套　累计销量 48万4703套　NDS

7 斯隆与马克海尔的谜之物语

スローンとマクヘールの謎の物語

Level-5 | ETC | 2009年5月21日 | 3500日元

↓ 本周销量 6672套　累计销量 15万6091套　NDS

8 口袋妖怪 白金

ポケットモンスター プラチナ

Nintendo | RPG | 2008年9月13日 | 4800日元

↑ 本周销量 6596套　累计销量 244万1158套　NDS

9 剑、魔法与学园物2

剣と魔法と学園モノ。2

Acquire | RPG | 2009年6月25日 | 5229日元

↓ 本周销量 6530套　累计销量 6万4051套　PSP

10 节奏天国 金

リズム天国ゴールド

Capcom | AVG | 2009年5月28日 | 5040日元

↑ 本周销量 5389套　累计销量 175万9322套　NDS

硬件销量（日本）

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）2009年7月6日～2009年7月12日

机种	周间销量	2009年销量	累计销量
NDSi	13万8316台	152万3150台	280万3242台
PSP	2万9551台	124万3356台	1232万1820台
NDSL	1万5016台	30万8634台	1771万4602台（2416万3808台）

排名	机种	游戏名	英文名	厂商	类型	发售日	本周销量	累计销量
 1	NDS	口袋妖怪 白金	Pokemon Platinum	Nintendo	RPG	2009年3月22日	2万3204套	191万7621套
2	NDS	新超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros	Nintendo	ACT	2006年5月15日	2万1913套	697万7975套
3	PSP	怪物猎人 携带版 2nd G	Monster Hunter Freedom Unite	Capcom	ACT	2009年6月23日	2万134套	8万3260套
4	NDS	马里奥赛车DS	Mario Kart DS	Nintendo	RAC	2005年11月15日	1万8615套	579万2819套
5	NDS	流星洛克人3	Mega Man Star Force3	Capcom	A・RPG	2009年6月30日	1万4578套	2万3792套
6	NDS	雷顿教授与不可思议之镇	Professor Layton and the Mysterious Village	Nintendo	AVG	2008年2月10日	1万2662套	78万3040套
7	NDS	任天狗	Nintendogs	Nintendo	ETC	2005年8月23日	1万1745套	893万931套
8	NDS	传说的斯塔菲 对决 达伊尔海贼团	The Legendary Starfy	Nintendo	ACT	2009年6月8日	1万1743套	9万8373套
9	PSP	摇滚乐队 不插电	Rock Band Unplugged	EA Games	MUG	2009年6月9日	1万767套	5万1452套
10	NDS	变形金刚 堕落者的复仇 博派	Transformers: Revenge of the Fallen Autobots	Activision	ACT	2009年6月23日	1万295套	4万256套

最期待

读者期待榜

（根据114辑调查表统计）

游戏	比例
口袋妖怪 心金・灵银	32%
GT赛车PSP	16%
生化危机 携带版	12%
《怪物猎人 携带版》新作	10%
勇者斗恶龙IX 星空的守望者	10%
其他	20%

《口袋妖怪 心金・灵银》以绝对的优势成为了读者们最期待的游戏，而首次登陆掌机平台的《GT赛车PSP》随着新情报的放出也顺利上位，不难看出这个在家用机平台叱诧风云的专业赛车系列也被掌机玩家们寄予了厚望。也有很多玩家表示非常期待汉化版的《逆转检察官》，这也从侧面反应出了汉化为"《逆转》系列"在国内的推广起到了多么重要的作用，再此也向那些辛勤的汉化人员们致敬。

玩家心声

- 《口袋妖怪 心金・灵银》，经典中的经典，就算是冷饭，也吃得开心。（无锡 肖青山）
- 《GT赛车》，800多辆车，我一听就立刻想玩。（合肥 王嘉祺）
- 我期待《无限航路》能移植PSP，通过PSP来呈现的星际战斗场面一定更为震撼。（天津 吴树楠）
- 《小小大星球》PSP版，这是一款能让自己在创造中寻找乐趣的创意游戏。（内蒙古 杨琦）
- 期待下《沙加2 秘宝传说 命运女神》，以前都没听说过，之前光盘有过介绍，觉得是符合自己爱好的类型，画面也很精美。（广州 [illegible]）

黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW



尽管发售前有人对《DQIX》的品质和销售前景质疑，但事实上，它却获得了小编们的一致好评，而且首周也击败前一部正统作刷新了历代首周销量记录。以前常有人评价《DQ》"保守"、"陈旧"，却又无法接受《DQIX》的改变。在《DQ》拿出勇气求新求变的时候，我们与其在一旁抱怨它的"面目全非"，倒不如敞开胸怀，欣然接受它带给我们的新奇体验。

世界因我而转 光与暗的公主



一款风格可爱的RPG，玩家需要运用主角安琪拉的各种任性想法来展开冒险，PSP版在NDS版的基础上追加了众多新要素。



新要素非常多，即使是玩过NDS版也一样可以找到新鲜感。新要素中最大的亮点要数语音的加入了，有语音的剧情在表现力上比光看文字要强很多，笔者在游戏过程中经常会被公主的任性发言逗得笑出来。游戏的系统做得非常扎实，从敌人的强度到战斗地形都可由玩家决定，如何运用这个系统来完成村民的委托是这个游戏最有趣的地方。PSP版公主的可"任性"部分更多，对游戏的左右也更大，不过这不表示游戏的难度因此降低了，相反在利用任性带来便利的同时，如何合理分配WP就成为了摆在玩家面前的首要难题。

8

雷伊 尽管系统的主旨已经不再新鲜，但与有着异曲同工之妙的《迷宫制造者》等作品相比，本作的外形显然更加讨巧，细节方面也更为体贴。



8

阿鲁 清新的游戏画面和另类的游戏风格让人眼前一亮，整个世界可以因为公主的任性而随意改变，这个类似于团长大人的设定很好地诠释了游戏的主题。

8

■世界はあたしでまわってる 光と暗のプリンセス■UMD
■Global A Entertainment■RPG■2009年7月9日■1人■无对应周边

伊苏Ⅰ&Ⅱ 年代记



Falcom招牌系列早期作品的移植作，此次重制在画面和音效上下足功夫。玩家在游戏中要操纵系列主人公亚特鲁去探索古代神秘遗物"伊苏之书"的奥秘。



虽然由Falcom亲自操刀，重制版的画面和音乐相对之前的NDS版大有改进，不过由于内容方面几乎一模一样，仍然很难让已经玩过的玩家提起再玩一遍的兴趣。作为系列初期作品，1、2代的诸多细节设定都让人觉得不太体贴玩家，后期部分迷宫的难度偏高，一点小失误可能就会造成被数个杂兵围殴的局面；部分BOSS也比较无赖，系列新手突破起来需花大力气；而类似"碰碰车"一样的攻击系统想必让不少习惯使用按键攻击的新玩家头痛过。游戏的流程较短，好在收集要素挺丰富，这在一定程度上给予了弥补。

8

洋葱 游戏中的迷宫都大得吓人，而且还没有地图可以查看，感觉很不方便。重新绘制的人物精美了许多，更容易被现在大多数玩家所接受。

8

雷伊 由于是早期作品，在手感、操作性、动作性方面用现在的眼光来看都存在着很大的问题，能够经受时间考验的也许仅有唯美的音乐。



7

■イースⅠ&Ⅱクロニクルズ■UMD■Falcom■A・RPG
■2009年7月16日■1人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为"黄金珍藏"级别，总分在26～24分之间的为"热血推荐"级别。

野性传说



总分 21
画面 ★★★★☆
系统 ★★★☆☆
手感 ★★★☆☆

本作将带领玩家在掌机上重温当年街机般久违的原始快感。为了除暴安良，身处漫画世界中的男女主角也将用自己的拳脚杀出一片黎明！



伊娃：游戏整体素质不错，特别是那种浓厚的美式画风，从过场到实际游戏打斗场面，均给人以极为原始、狂野的震撼。采用90年代风靡一时的2D横板卷轴+全3D人物的游戏方式，像极了当年的《漫画地带》。虽然游戏确实做到了如当初极力宣传的“任何东西捡起来就是武器”，但不同武器的攻击变数甚少，颇为遗憾。技能树的引入丰富了各种攻击方式，但实际手感却比较生涩轻飘，屈指可数的BOSS战也只被轻描淡写。更可恶的是本作居然不支持联机合作的功能，因此实际玩起来要比看起来差了很多。 **7**

乌冬：美式漫画风格的过场很有感染力，使用各种道具的打斗也非常爽快，不过人物的毛刺偏多，如果能在画面上再下一点功夫就更好了。 **7**

羽纹：游戏的打击手感虽无法与街机的横版过关作品相比，不过就掌机来说倒也还不赖，多样的打斗方式和技能树系统提供了不错的游戏性。 **7**

■Unbound Saga■MSD（248MB）■Vogster Entertainment■ACT
■2009年7月16日■1人■无对应周边

噜咕大对决



总分 22
创意度 ★★★★☆
模式丰富度 ★★★☆☆
自由度 ★★★☆☆

玩家要成为正义的噜咕，通过不懈的努力以挫败贪婪咪姆们的嚣张气焰，并夺回丢失的大量魔法陨星，恢复噜星球的昔日辉煌。



伊娃：将不同形状的陨星通过叠加、合成再穿过相对应的洞孔中直到到达最底层，游戏的玩法极具创意。规则虽然简单，但是深入之后想要精通游戏却不如上手般容易，咪姆的干扰、各种道具的混合掉落，使得游戏节奏突飞猛进，手忙脚乱是必然。游戏只有过关模式，虽提供了100多个关卡，但通关时间不过五、六个小时，尽管玩法丰富，但还是在一定程度上限制了游戏本身的自由度。作为益智游戏，本作的画面和音乐都不错，如果能够设置一些诸如挑战模式的其他模式，相信本就优秀的本作会让玩家更加爱不释手。 **7**

乌冬：可爱的风格下有着不低的游戏性，而且上手也很快，总的来说是一款老少咸宜的作品，推荐给喜欢益智游戏和平时游戏时间不多的玩家。 **8**

羽纹：作品的游戏性值得肯定，在仅有的四种形状内能产生多种玩法，这种简单中饱含变化的游戏理念要赞一下。不过本作仅有一个过关模式，丰富程度有所欠缺。 **7**

■Roogoo Attack■卡片（256Mb）■SouthPeak Games■PUZ
■2009年6月30日■1～4人■无对应周边

勇者斗恶龙IX 星空的守望者



黄金珍藏

总分 28
剧情 ★★★★☆
音乐 ★★★★★
耐玩度 ★★★★★

身为天使的主人公要辗转人间冒险，解决人们的危难并收集遗落的女神果实，最终发觉隐藏在世界树背后的阴谋和复仇。



朧月：主线流程短得出人意料，支线要素却要丰富过系列前面的作品，整体的耐玩性依然相当高。游戏的冒险气氛浓厚，每个城镇和村庄的小故事都精致感人，不过这份感动反倒因为主人公展开冒险的目的性太过明确——“即为了寻找女神果实”而有所削弱。本作各职业间的平衡性把握得相当好，初级职业和高级职业在技能和数值的综合能力上平分秋色，依靠多次转职可以很容易练出强力的角色。“纸娃娃”系统可以让玩家对炼金和刷怪更加投入，不过装备的参数过少使得在配装上并不用太讲究，整体气氛诙谐轻松。 **9**

阿鲁：除了感动还是感动，等待没有白费，终于可以和朋友一起体验勇者之旅了！海量的装备合成、藏宝图系统以及下载任务也让游戏的耐玩度有了保障。 **10**

雷伊：虽然存在着一些小问题，迷宫构造也比以前有所缩水，但它的整体素质绝对对得起“日本国民RPG”这个美名，如果不玩对RPG玩家来说绝对是损失。 **9**

■ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人■卡片（2Gb）■Square Enix/Level-5
■RPG■2009年7月11日■1～4人■无对应周边

黄金眼 Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



《口袋妖怪》和《不可思议的迷宫》的完美结合

“《风来之西林 不可思议的迷宫》系列”开创了一种独一无二的游戏方式，那就是去挑战每次进入都会改变的迷宫，而迷宫中的敌人强弱不等，道具则是丰富多变，可谓是充满了挑战性。而后，Chunsoft又将此形式和其他游戏结合起来，于是有了《特鲁尼克大冒险》、《口袋妖怪不可思议的迷宫》等多种不同主题的迷宫挑战作品。

《口袋妖怪》历经四代，各种用途的技能、道具也可谓是极大丰富，如果仅仅局限在正统作品中无疑有点可惜，于是，两个要素超级多的作品，便成功地结合成了《口袋妖怪不可思议的迷宫》（以下简称《口袋迷宫》）。

虽然是走迷宫，但是却有鲜明的《口袋妖怪》特色，这不仅仅是因为口袋妖怪们作主角，当然也和来自于原作的技能和道具有极大关系，毫不夸张地说，如果将这个系列里的口袋妖怪要素全部拿下换成其他，这个系列的任何一作都会支离破碎；同样，我们虽然操作着口袋妖怪，用很多来自于正统作的技能、道具，但是游戏赋予这些技能道具的新的概念，既熟悉又是完全不同于原作的实用。

诚意满满的新要素

作为资料篇，本作的新要素可以用一句话概括：新加了主角、迷宫和剧情，然而真正玩起来，会发现这简单一句带来的却是十足的诚意。新的主角，对于玩家来说无疑增加了选择，都是可以成长的小可爱，更多的选择让玩家去挑，可谓是非常人性化。而新的迷宫不仅仅是有新的名字，包括地形、机关、进入迷宫的条件、迷宫内敌人的分配等等，各方面都让玩家有全新的感觉，尤其是那些新迷宫里的新机关，让玩家抓狂的同时，也更增强了挑战性。

圈圈熊咖啡屋应该是本作战斗外最醒目的新要素了，值得一提的是，这个咖啡屋解决了前作的道具剩余问题，毕竟仓库再大也有上限，而将用不着又卖不出好价钱的道具、食物拿到这里来抽奖、交换、摇果汁，则真真正正地实现了废物利用，尤其是在本作中能力提升道具出现率很低的情况下，用各种异状态种子加上其他道具交换成为了入手能力提升道具的重要途径，加上果汁也能摇出各种不同的能力加成，因此本作中可以培养的精灵的实力会远高于《时·暗》。

剧情的进一步加强

如果说收集、育成、通信、对战是《口袋妖怪》的四大魅力所在，那么剧情便是《口袋妖怪》一直比较薄弱之处，除了面对玩家的年龄层，也和游戏本身强调人与自然和谐共处的主题有关。不过外传《口袋迷宫》中，随着主角从人类便成了口袋妖怪本身，口袋妖怪们的个性得到了极大的发挥，剧情的比重也因此得以大幅提升——其实，以口袋妖怪的身分来体验口袋妖怪的世界，本身就非常吸引人。

主线剧情来自于《时·暗》以前不止一次评论过，这里就不多说了。外传部分虽然短，但是却无一不在细节上表现得相当出色，弱小但是理想远大的比帕水獭在独自在外的艰难打拼、作为B级通缉犯的化石龙蝎老师在被警察带走前留给宝宝丁的纪念物和鼓励、魅力组合的所向披靡……以及最后时刻，一直布置阴谋陷阱等待丛林蜥蜴深入的夜幽魂最终转而和丛林蜥蜴一起拯救世界……比起正传的跌宕起伏一波三折，新的外传则带给人更多的感慨和感动。

欲罢不能的任务系统

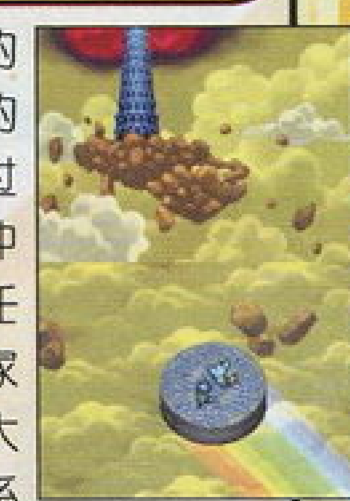
比起主线和外传，无甚剧情的任务系统似乎略显单薄，无外乎是抓逃犯、找人和找东西这三样，但正因为其目的直接，玩家才可以更好地去体验本作作为“不可思议的迷宫”方面的乐趣，培养精灵、收集道具、敛财……大都需要靠委托任务。当接到数个同一迷宫的任务一气完成后，接受着接踵而来的奖励，可是非常有成就感的哦，尤其是在怪物屋里千辛万苦地缉拿通缉犯后，更有苦尽甘来的荣誉感。由于委托任务不断，笔者也经常有沉迷于接受委托任务而忽略主线任务的时候，那种状态简直就是沉迷。

收集和育成

收集是“《口袋妖怪》系列”的一大魅力，到了《口袋迷宫》自然也有保留，虽然本作没有提供专门的图鉴，而闯迷宫一次最多只有四只精灵，但近500种精灵的收集还是让人颇有成就感，不同的精灵拥有不同的实力不说，更拥有一套完整的聪明技能成长系统，当特别需要某种聪明度技能时，还真就需要专门地去收集培养。而对于后期那些条件苛刻的零岛系列迷宫，更可以自由地搭配精灵，去体会完全不同的挑战之旅。

育成则是本作来自于正统系列的另一大魅力，不过本作中的精灵升级比较慢，而一些精灵的基础等级又比较低，好在闯迷宫时可以把低等级的带在身边蹭经验值。当一只只强大的精灵培养出来，最终成功走出零岛迷宫时，其所有的艰辛和对游戏难度的抱怨在那一刻都化为了成就。

挑战无极限



这是笔者对于本作非常深的额感受，首先从难度上说，游戏的迷宫有些简单得可以闭眼睛走过去，有些则难得让人有摔机的冲动，只要你想培养精灵、想接受任务，那么各种难度的迷宫随玩家选择，70多个的迷宫足以让玩家大过迷宫瘾。而从1级神兽到传统系列中的冷门精灵，近500种的精灵由于技能、特性、成长上的差异，用每个精灵去战斗，都能体会出不同于其他的全新感觉。而这种独一无二的精灵使用感觉，配合每次进入都完全不同的“不可思议的迷宫”，让本作可以玩很久很久……就目前来说，让笔者把这作《空探》玩到《心金·灵银》发售是一点悬念也没有的。

不足之处

游戏类型变更带来了大量招式性能的改变，虽然连续攻击类招式在“《口袋迷宫》系列”里咸鱼翻身，而单统作品中一些大威力PP少的黄金技能却沦为了鸡肋——这个现象在《赤·青之救助队》里便是如此，到了《空之探险队》里仍然没有得到改善，掌握着本系独门大招的神兽甚至因此沦为了板凳角色；而另一大问题就是位置问题，由于不少神兽都是三星的巨大体型，因此一个神兽往往占了两个角色的位置，这当然是从平衡性考虑，但神兽本身实力并没有达到比其他小体型精灵强两倍的程度，掌握的独门技能又不少都是鸡肋，加上成长率差，因此多数神兽都沦为了冷板凳，大体型的尤其如此——希望续作能给神兽们公正点的待遇吧。此外也是本作和《时·暗》的共同问题，虽然Wi-Fi救助功能极大地方便了玩家，但仅仅将Wi-Fi功能用在救助上，总让人觉得有些不够。不过瑕不掩瑜，即使有以上一些问题存在，本作仍然是一款能让人去慢慢品味并玩很长时间的优秀作品。



7月15日，本作的官方主页再次更新了大量的新消息，包括人物、口袋妖怪、新模式以及计步器“口袋漫步者”的一些详细信息等，下面就由本人为大家一一道来。

文 马修
美编 Juxi



NINTENDO DS

口袋妖怪 心金・灵银

ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー

Nintendo/Pokemon	RPG	预定2009年9月12日	日版
1人	容量未定	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接/同捆计步器

相关报道 Vol.112 P22 / Vol.114 P32

角色篇・续



人物是《口袋妖怪》不可或缺的一大要素，在公布了主角、劲敌、博士、反派等人物后，这次官方又更新了哪些人物？我们一起来看看吧，

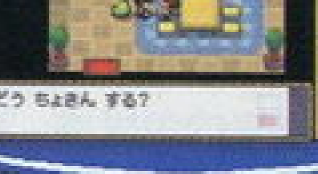
米那其（ミナキ）

在《水晶》中以追踪水君为目的的青年，《心金・灵银》中米那其将继续他的追踪之旅，并将和主角在槐树市相遇。



妈妈

实际上主角的妈妈基本是系列各作主角所遇到的第一个NPC，而在《金・银》中通过老妈来实现的存钱系统，在本次重制版中也保留了下来。



◀▼在老妈那开启了存钱功能后，以后战斗中赢得的钱的一部分传就送到老妈那帮存起来，真是想得周到的妈妈啊。



歌舞伎

歌舞伎是城都地区特有的NPC角色，作为歌舞伎，她们在槐树市进行着幽雅的传统歌舞伎表演；作为训练师，她们同样接受旅行中的训练师们的口袋妖怪对战邀请。而在本作中，她们的戏份将大大增加，除了槐树市的歌舞伎场，在其他的一些地方，主角也将多次遇到这些歌舞伎姐姐们。







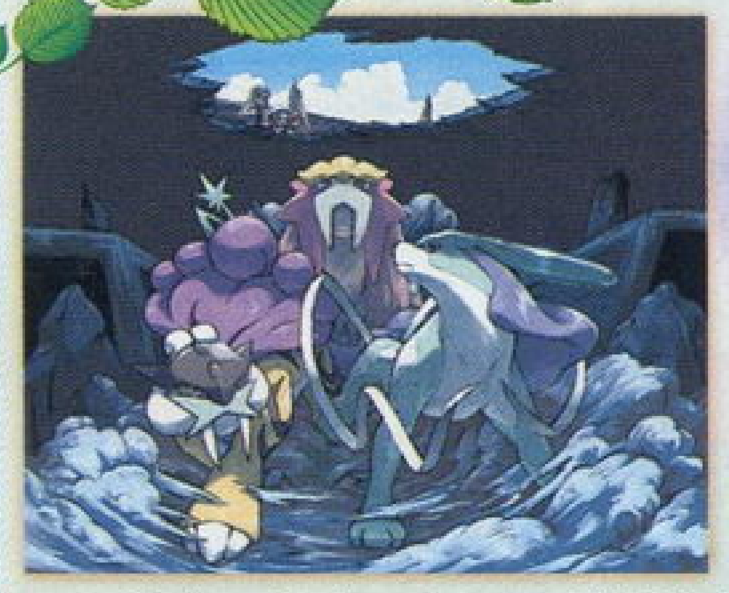
◀除了充分展现歌舞伎才艺的舞台，在姥目森林等很多地方，主角也能遇到她们。





精灵篇·续

城都传说中的疾驰精灵





雷皇

让闪电降落大地的雷之传说。

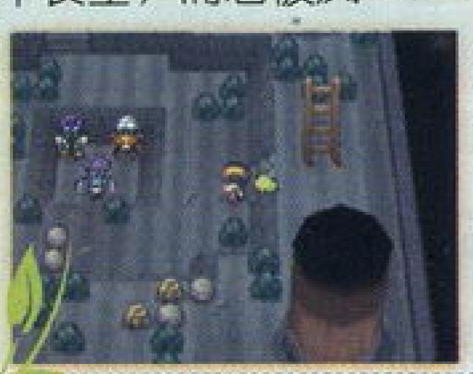
水君

其现身能够带来北风的水之使者。

炎帝

吼叫可以引起火山喷发的炎之精灵。

雷皇、炎帝、水君，城都大陆传说中的三只精灵，据说在很久以前，钟之塔发生火灾，钟之塔成为了废墟，雷皇、炎帝、水君在那场火灾中丧生，而后被凤凰复活——这个传说在城都大陆流传至今，而这三只传说中的精灵，也在槐树市等待着玩家！



▶在烧毁塔的地下，主角遇见了传说中的三只精灵。



▶草丛中遭遇了40级的炎帝，其他两只应该也都是40级吧！

红色暴鲤龙

红色暴鲤龙是《金·银》标志性的精灵之一，续作中也屡次出现"发现红色暴鲤龙"的情节，作为第一只、也是惟一一只固定出现的闪光精灵，其人气相当高。



▶湖中央出现红色的暴鲤龙，这样的异变难道和火箭队有关？

锯齿耳皮丘

自从确定了人气超高的锯齿耳将在《心金·灵银》中登场后，很多玩家就都关注起它的各方面来，譬如能力、技能、进化等等，如今，官方都给了我们答案——首先锯齿耳皮丘不能进行通信交换，也不能进化，接下来我们看看官方给锯齿耳皮丘配的四个技能。



1.帮手（てだすけ）

あいての ピチューの
てだすけ!

使用后当回合提高同伴的攻击力，必定先出。

2.高压电击（ボルテッカー）



威力高达120的电系物攻大招，使用后会将对方1/4的伤害反弹给自己。

3.虚张声势（いばる）



将对手物攻提升两级同时使对方进入混乱状态。

4.分担痛苦（いたみわけ）

あいての ピチューの
いたみわけ!

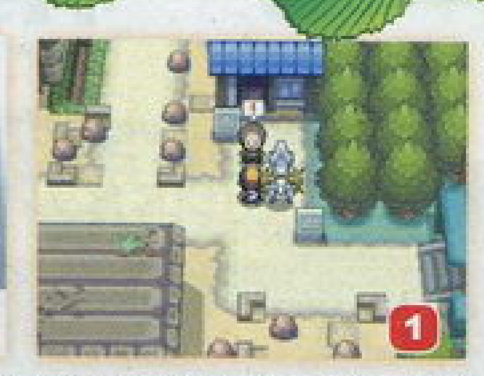
平分己方和被攻击方的HP总量，对于血厚的对手会是不小的打击。

阿尔修斯和新奥三神兽详解





▶进入后开启了隐藏的通道。



◀带上剧场版得到的阿尔修斯，去某个遗迹。

上辑我们给大家报道了带上阿尔修斯可以引出新奥三主神诞生的剧情，而如今，官方公布了更详细的情报，并公开了三个新奥主神的三个特别技能，下面给大家一一介绍。

▶新奥冠军希罗娜乱入，接着发生目睹传说中的神兽诞生的过程，并得到Lv.1的迪亚路卡、帕鲁基亚或基拉帝纳中的一只。

新奥三神的特别技能

迪亚路卡·金属爆裂



▲把出招前最后受到的伤害以1.5倍的伤害返还给对手。

帕鲁基亚·高压水泵



▲老牌的水系特攻大招，威力高达120。

基拉帝纳·影袭



▲第四代《口袋妖怪》中开始出现的鬼系先制攻击技。

系统更新报道

接下来是系统变更方面的进一步深入报道，有些真是看着都觉得方便呢。

菜单画面

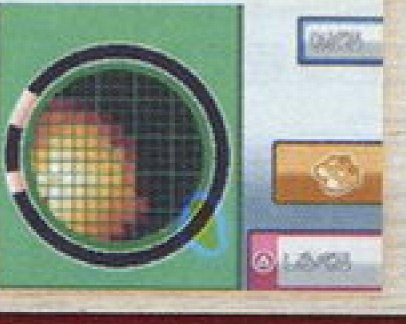




▶除了对应Y键的登陆道具，本作还新增了触摸启动的第二个登陆道具。

宝物探测器





◀宝物探测器的新操作方式可谓是耳目一新，可以边走路边使用，想想都非常方便。

口袋装置

男孩款

女孩款

口袋妖怪装置，简称“口袋装置”，是除了图鉴机外主角的又一必备的随身物品，有电话、地图、广播等多种功能。和图鉴机一样，口袋装置也分为男孩款和女孩款，男孩款的主色调为蓝色，女孩款的主色调为粉红色。

电话功能

▶多多和大家交换电话号码吧。

地图功能

▶支持触摸操作的地图，使用起来更加方便。

广播功能

▶插入收音机卡，就可以收听广播节目啦。

其他功能





▶地图上的备忘录功能。

道馆的新设施



对于挑战道馆的训练师来说，除了要战胜道馆内的NPC角色以及馆主，很多时候还要必须面对很多谜题，此次重制，道馆内便增加了很多给玩家出谜题的新设施。

◀在黑暗中前行的道馆。

▲绿蜘蛛型的设施，乘上后会到达哪个位置呢？

▲迷宫一样复杂的道馆……



口袋全能大赛

新的口袋竞技——全能大赛！



▲非常漂亮的体育馆！



▲在体育馆内还能遇到告诉主角口袋全能大赛的哥哥。

▲参加大赛需要购买资料卡。

▼比赛有五个路线，每个路线都由三个竞技项目构成。



▲查看口袋妖怪的各项能力，根据其特长选择比赛路线吧。



▲口袋全能大赛开幕了！

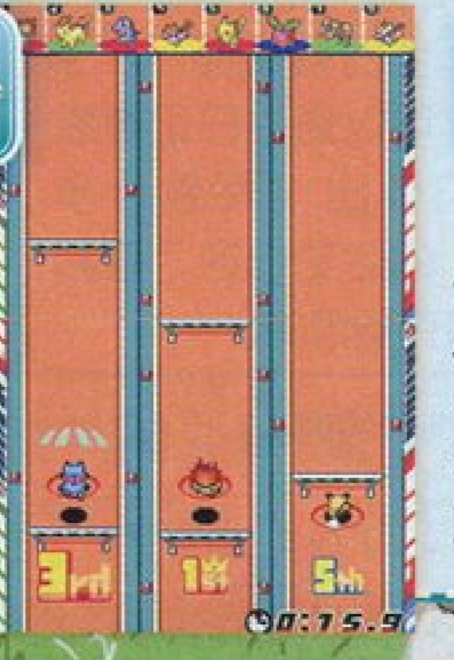
继联盟大赛、华丽大赛后，《心金·灵银》又为口袋妖怪们新增了体育类竞技项目——口袋妖怪全能大赛，简称口袋全能大赛（ポケスロン），将自己的口袋妖怪与其他口袋妖怪一起比拼速度、力量、技巧、体力和跳跃。每场比赛由三只口袋妖怪参加，比赛结束后，根据成绩可以得到“全能点数”，点数可以换取各种各样的奖品。

竞技项目大公开！

在本次的更新中，官方共公开了4个竞技项目，分别如下——

跨栏短跑
ダッシュハードル

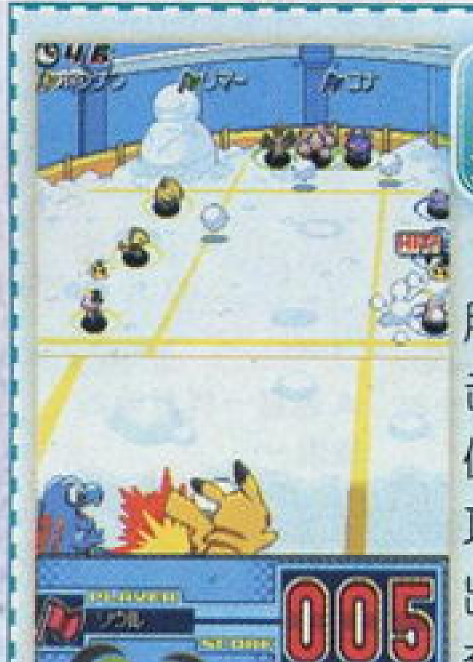
用触控笔操纵自己的口袋妖怪准确地跨过跨栏，并快速跑到终点的速度类竞技项目。



出场大战
リングアウトファイト

从拳击台上把对手弄出场外的竞技项目，综合了力量和体力类型。除了比拼基本的能力，还可以用触笔发动“跳跃冲撞”这种可以将对手一口撞飞的技能。





雪之射击
シューティングスノー

我方和对方用雪球互相投掷攻击的比赛，（打雪仗？）投雪球和技巧能力有关，而投出的强度则和力量有关。



范围跳跃
バウンドフィールド

用触控笔操纵角色跳跃，跳跃中的角色经过指示灯时指示灯就会点亮，而一次跳跃中点亮多个指示灯还能得到高分。影响跳跃高度的是跳跃能力，影响斜飞的是技巧能力。

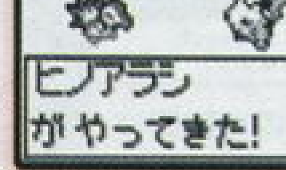
口袋漫步者功能全面公开！



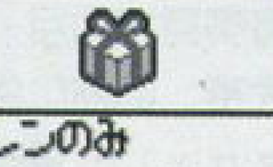
上次我们为大家介绍了《心金·灵银》中附带的周边“口袋漫步者”（以下简称“漫步者”），并介绍了携带口袋妖怪的多种功能，如今，所有的功能官方都公布了，下面我们把新公布的功能一一带给大家。

通信功能

这个游戏附带的周边不仅可以和NDS主机实现红外线通信，其本身还可以和其他口袋漫步者通信，和朋友的口袋漫步者通信，还可以得到礼物。



▲通过通信得到了朋友的口袋妖怪。



▲得到了礼物结果！

てもち
キズぐすり

◀通过通信得到的10个礼物！

精灵探测器详解

ポケトレ
10 w / 55 w

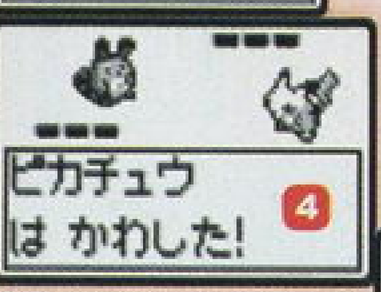
▲消费10W（10瓦特），精灵探测器启动！

这个功能上次我们就提到了，本次则是官方公开的详细流程。

▼草丛中有野生的口袋妖怪！



◀和《口袋》游戏中一样，这里的野生口袋也是HP越少越容易捕捉，先攻击吧。



▲在对方攻击时选择かわす（躲闪），还可以反击对方的攻击。



▶抓住机会，掷出精灵球！

▶大尾兽收服成功！

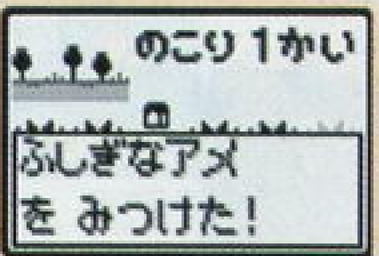
宝物探测器详解

ダウジング
3 w / 20 w

▲消费3W，启动宝物探测器！

和精灵探测器一样，下面是官方公开的宝物探测器使用的详细流程。

のこり 2かい
どうぐは どこ?



◀也有找到平常难以发现的珍稀道具的惊喜！

▲6个草丛里，哪个会隐藏着好东西呢？探测两次便可知分晓。

いれかえる?
オタチ

▲每次最多可以往游戏里传三个，传哪个呢？

おでかけて つれてきた ポケモン
オタチ
おでかけて つれてきた ポケモンを
ボックスに しまった!

▲从“漫步者”里传来的三只大尾兽。

用日记查阅散步的记录

当口袋妖怪从“漫步者”传回游戏中时，可以通过日记查看它们外出（传到计步器）的活动内容，看起来蛮有意思的。



◀▲在日记上图文并茂地回忆精灵外出的经历吧。

サガ2秘宝伝説

GODDESS OF DESTINY

ゴッデス オブ デスティニー

众多新系统情报公开



作为1990年GB版《沙加2 秘宝传说》的重制版，本作在各方面都进行了大幅强化，之前的两次报道对游戏的概况和登场角色进行了介绍，相信大家对本作有了一个大致了解，而本次的情报将会深入介绍游戏新加入的众多系统，绝对会让你大呼过瘾。

NINTENDO DS

沙加2 秘宝传说 命运女神

サガ2 秘宝传说 GODDESS OF DESTINY

Square Enix	RPG	预定2009年9月17日	日版
1～4人	容量未定	售价未定	无对应周边

相关报道 Vol.104 P30，Vol.114 P23

文 LIKY 美编 澄香

丰富多彩的角色造型

◀人类男性角色的16种造型。

玩家最初在选择角色时，每个角色都有4种不同造型可供选择，而且每个造型还有4种不同配色方案的区别，加起来就是16种不同造型，玩家可以根据自己喜好来随意选择。至于不同造型的角色在能力有没有差异，目前还并不可知。

连锁遇敌——小心敌人包围圈

相对于原GB版的“踩地雷”式遇敌，本作的遇敌方式采用的是可见式，即敌人在地图上自由移动，只要与之接触便会进入战斗。而在此基础上，本作还加入了全新的“连锁遇敌”，在地图上与某个敌人遭遇时，如果周围还有其他敌人，它们也会立刻加入到战斗中，玩家此时不得不面对多个敌人的包围，战斗难度顿时激增。



▼发生“连锁遇敌”的瞬间，周围的3个敌人全部参入战斗。

▲据说最大遇敌数是50个，看到这阵势你会不会感到害怕呢？

Limit Drive——战斗中的超级状态

本作的战斗还有一个名为"Limit Drive"（极限冲刺）的新系统。当被多个敌人包围，或者受到敌人极大的伤害时，角色有可能会进入"Limit Drive"状态，此状态下的角色能力会大幅提升，相当于在危机状态下引发身体极限潜能的能力。

Limit Drive的效果
- ■行动顺序提前
- ■回避率上升
- ■受到的伤害降低
- ■连携率变化

Limit Drive发动的流程

① 战斗中陷入危机



战斗中陷入危机有两种方式，一种是遇敌时遭遇"连锁遇敌"，陷入大批敌人的包围；第二种是战斗时我方同伴受到敌人大伤害的攻击，生命垂危或者倒下。



▲遭遇"连锁遇敌"陷入不利状况时也不要惊慌，逆境有时会引发潜在能力。

▶如果有同伴受到伤害倒下也有可能引发"Limit Drive"。

② Limit Drive发动

当满足发动条件后，Limit Drive开始发动，比如如果有同伴受到伤害倒下，我方角色会因为愤怒而进入"Limit Drive"状态。





▲▶同伴受伤或倒下时，角色会因愤怒而引发"Limit Drive"状态。

③ 引发极限能力



"Limit Drive"发动后，角色能力大幅提升，趁此时赶紧将敌人一口气扫光吧。目前官方还并未透露该状态发动的几率和持续时间，不妨等待进一步的情报吧。

新辅助角色公布——天使史莱姆

◀主人公正在向天使史莱姆打听缪斯女神的情况。

▶在很多地方都能见到天使史莱姆的行踪。

辅助角色是对主角一行的冒险提供各种帮助的角色，继之前公布的"仓库番"和"女学生"，这次又有新的辅助角色公布，它就是"天使史莱姆"。天使史莱姆是缪斯女神的使者，在主人公一行找寻女神的过程中，它将成为指引主人公的向导。



进化的肉食系统

在上次的报道中我们对本作肉食系统进行了介绍，该系统沿袭自GB版原作，即怪物同伴可以通过吃肉来进化，而在本作中，该系统再次进行了强化，加入了“突然变异”和“能力继承”两个新要素，同时还引入了“肉食图鉴”，下面来具体看看吧。

突然变异

所谓突然变异是指，怪物同伴在吃肉进化的时候，如果满足一定条件就有可能发生变异现象，由此进化为比普通体更强力的变异体。至于引发变异的具体条件以及变异后强化到一个什么样的程度，目前还并没有详细情报，但可以确定的是，发生突然变异绝对是一件稀少且幸运的事情，队伍的实力也许会因此大幅增强。





▲小恶魔的变异体是粉红色，普通状态则是蓝色的。

▶变异体的能力要比普通体有所增强。

能力继承

与“突然变异”类似，“能力继承”也是在怪物同伴在吃肉进化时，满足特定条件才会发生的事件。发生“能力继承”时，进化后的怪物能继承进化前怪物的一个能力。灵活利用这个系统，可以有针对性地培养怪物，补足弱点，发挥长处，创造出更有特色的怪物。





肉食图鉴

肉食图鉴是方便玩家查看怪物资料的好帮手，游戏中只要变身过的怪物都会收录在该图鉴中，图鉴会详细列明怪物能力资料以及吃肉进化的线路图，相当方便。



▲所有的怪物都会在此分类列明



▶怪物能力资料以及进化图也都可以查阅。

机器人的详细资料公开

作为四大可用种族之一的机器人，在游戏中的地位相当重要，目前官方公布了机器人的更多资料。

◀机器人是队伍中不可缺少的同伴。

▶游戏中似乎还有机器人的特有剧情。

先生、サヨウナラ!

机器人的武器

虽然机器人也可以使用剑、斧之类的冷兵器，但枪弹类武器显然是最适合它们的，游戏中枪弹类武器的种类也有很多，各自特性也不相同，玩家要灵活应用。



▲▶枪弹类武器最适合机器人，有些枪弹还具备范围攻击效果。

机器人的新成长要素

在之前的情报中已经提到，机器人的成长非常特殊，它们只能通过装备武器、防具来提升能力，而本作又给机器人增加了一种新的成长方式，那就是给机器人加装“程序道具”来提升能力。“程序道具”是机器人的专用道具，根据不同的种类，提升的能力值也不同，有些甚至还可让机器人获得提升能力值以外的特殊效果。

▶有了更多成长机会的机器人在战斗中将会成为更得力的同伴。

もしかすると、この前に手に入れた
ガーディアンの紙キレの秘密を



◀“程序道具”能提升机器人的能力值，有些还能够使之获得某些特殊能力。

来自缪斯女神的战斗评价

本作新增的角色缪斯女神会对玩家的战斗给出不同评价，战斗中满足特定的条件，比如“快速消灭敌人”，“给予敌人大伤害打倒敌人”等，战斗胜利后会得到不同女神的评价，由此还可获得MP的奖励。MP是获得连携道具“命运之丝”的重要物品，所以尽可能多地获得高评价来积攒MP吧。





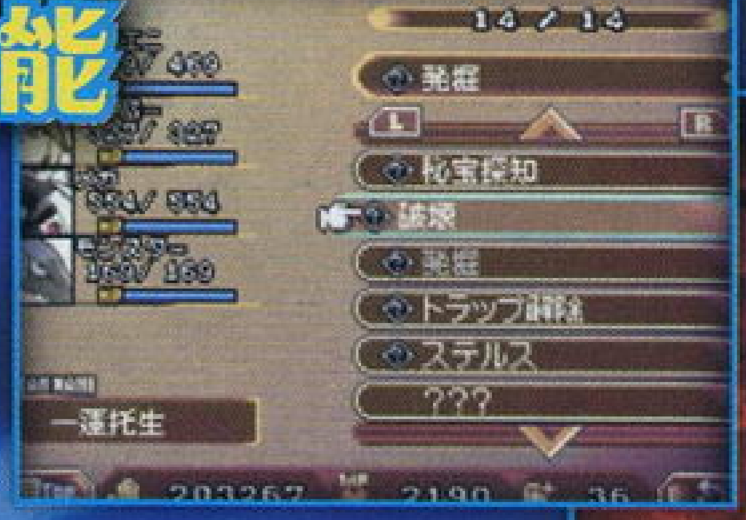
◀战斗胜利后获得女神的评价。

▶获得20点MP的奖励。

缪斯是古希腊神话中的下级女神，在本作，她们的身影出现在很多村庄和迷宫中，通常都处于困境中，当玩家救助她们后，她们会给予MP作为回报，在之后也会对战斗给出各种评价。

全新的地图技能

所谓“地图技能”是指在地图上直接使用并发挥作用的技能，比如破坏地图上的机关、解除陷阱、获知该世界还未入手的秘宝数目等，冒险过程中必须灵活利用各种地图技能才能顺利前行。



▲地图技能的种类非常多。



▼这块巨大的石头必须用相应的地图技能来破坏。

限定版同期发售

官方不久前公布了本作的限定版情报，由于本作是“《沙加》系列”20周年的纪念之作，所以限定版包含的内容异常丰富，除了游戏软件，还包括有《沙加2》限定版NDSi、游戏原声CD、《沙加系列20周年编年史》书籍、挂饰、明信片以及重新绘制的GB版游戏卡盒，而这个限定版的售价也达到了24880日元的高价，目前该限定版只能通过官网预订，喜欢的玩家可以留意一下了。



▶限定版NDSi。

文 雷伊　美编 Juxi

决定9人生死命运的游戏开始了

期待度 A

NINTENDO DS

极限脱出 9小时9个人9道门

极限脱出 9時間9人9の扉

Spike/Chunsoft	AVG	预定2009年冬	日版
1人	容量未定	售价未定	对应周边未定

Chunsoft自从结束与SEGA的合作后，选择了Spike作为其今后游戏的发行方。而寻找到新合作伙伴的同时，Chunsoft也公布了两款新作，其一是上辑为大家介绍过的移植版《428 被封锁的涩谷》，另外一款则是全新的AVG作品《极限脱出 9小时9个人9道门》了。后者邀请到了对AVG FANS来说是品质保证的打越钢太郎来负责剧本，相信只因这个名字，就足以让不少粉丝乖乖掏腰包了。

手环号码 5

淳平（本名）21岁

正在上大学的普通青年，本作的主人公。与在船上遇到的『紫』是青梅竹马。玩家要化身为淳平，一边思考解开谜题的方法，一边从噩梦一样的神秘之地逃脱。

豪华开发阵容

总监制 中村光一
代表作：《不可思议迷宫》系列、"音响小说"系列

监制 イシイジロウ
代表作：《428 被封锁的涩谷》、《3年B组金八老师 屹立在传说的讲台！》

剧本&导演 打越钢太郎
代表作：《Ever17 时光的羁绊》、《12RIVEN 跳跃的时空》

人设 西村绢
代表作：《街头霸王》系列



序章故事

故事的主人公是一位正在上大学的青年，名字叫淳平。然而原本每天过着平凡生活的他，却卷入了一场自己无法想象的惊天阴谋。

有一天他醒来，发现自己位

游戏规则

被监禁的9人的手上都戴着标有数字1～9的钢铁制手环。9人必须在9个小时之内打开那些标有数字的门逃脱，否则就会死去。但是，打开门需要令手环上的数字相加的数字根与门上的数字相同才行，而且每次只有3～5人能前进。如果有人违反规则，那么手环上的起爆装置就会启动，戴着手环的人就会死亡。



数字根：即将一个数的各位数字加到一起求和，如果得出的和并非个位数，则继续把各位数相加，直到得出的数字是个位数为止，最后得出的个位数就是最初那个数的数字根。以游戏中为例，如果手环上分别是5、7、9，那它们相加之和的数字根就是3（5+7+9=21，2+1=3）。



手环号码6

紫（代号）21岁

女大学生，淳平的青梅竹马，是个有点胆小的女孩。被ZERO带来关在神秘之地与淳平再度相逢。考虑到被ZERO监视的可能性，被监禁的9人互相使用代号而非真实姓名称呼对方。

脱出部分

在突破标有数字的门后，肯定会存在一个密室。为了离开这个密室而挑战谜题就是游戏的“脱出部分”。玩家必须反复调查房间中的各个角落来寻找线索，有时也需要使用道具才能解开谜题。



▲与你一起通过门的同伴有时会给你提供解谜的线索，因此人际关系在本作中也显得非常重要。



◀在厕所中隐藏着什么样的谜团呢？

剧情部分

“剧情部分”以文字AVG的形式推进，上下画面都会有文字表示，有时根据玩家选择选项的不同，剧情也会发生变化。另外，选择和谁一起通过门也会影响到后面的人际关系。



▲上屏显示的是人物和对话框，下屏主要是状况描写和淳平的心理描写。



▶9人的最终目的都是活下来。相信谁、和谁一起前进非常考验玩家的判断能力。

于一个陌生的房间中，环顾四周，都是他不曾见过的景象。而最令他在意的，就是门上用深红色的涂料所写的“5”字。位于密室之中的他尽管一片茫然，但也不得不开始思考从这里逃脱的手段。

追溯醒来之前最后的记忆，一个带着瓦斯面具的神秘男子的面孔浮现在淳平眼前。这名男子就是袭击回到自己住所的淳平，并将他带来这里的人。在淳平失去记忆之前，该男子说道：“接下来想请你玩个游戏，‘诺纳利游戏’，一个决定你生死的命运游戏。”

文 伊娃 美编 咕噜



育碧官方近日透露了一些关于即将在NDS平台推出的著名RPG“《魔法门》系列”游戏新作《魔法门 英雄交锋》的具体情报，本作是一款融入了解谜要素的角色扮演类游戏，由位于加拿大多伦多的Capybara Games工作室负责开发，游戏预计于今年的秋季发行。

光环收录 期待度 A

NINTENDO DS

魔法门 英雄交锋 Might and Magic: Clash of Heroes	Ubisoft	RPG	预定2009年秋季	美版
	1～2人	容量未定	29.99美元	对应周边未定

剧情

本作是该系列首次登录NDS平台，剧情设定于《魔法门 英雄无敌5》的40年前，希傲格（Sheogh）恶魔世界在一次月蚀中被打开，并使得原本平和安定的艾山（Ashan）陷入了一篇黑暗。艾山大陆拥有着代表善良的名为“束缚之刃”的强大武器，却不料引来了这群恶魔的垂涎，他们居然偷走了它！而艾山的五位年轻的传奇英雄安文（Anwen）、艾丹（Aidan）、哥德里克（Godric）、娜迪娅（Nadia）和菲奥纳（Fiona）将要带着使命开始他们的第一次冒险，从恶魔手中拯救魔法门世界。

Godric has visited the city before but never so alone, and never with so urgent a mission.

◀哥德里克从来没有单独来过这片区域，况且本次的任务是如此紧急，他是否能顺利完成使命呢？



▶▲直到安文的父亲遇害，伙伴芬丹这才相信恶魔真的出现了……



玩过系列游戏的玩家想必对本作五位主角其中的三位不会陌生，像《魔法门 英雄无敌5》中的模范骑士哥德里克、精灵英雄安文还有亡灵法师菲奥纳（哥德里克的妹妹），只不过在本作中他们都还很年轻，没有经验更谈不上成就，因为他们才刚刚开始他们的征途。另外两位主角——恶魔艾丹和巫师娜迪娅都是本作新增加的人物。

游戏风格

与系列其他游戏不同，本作采用了卡通风格的表现形式，官方表示，因为该作的剧情主要是要表现英雄们年轻时候的故事，因此要找到一个更加适合他们这种年龄的画面表现方式。但与此同时，也要保持那种色彩明亮并有着浓重奇幻感的魔法门传统风格。而这种卡通化的风格应该更加适合于这个平台及此类游戏方式。





充满魅力的战斗系统

游戏的单人模式中共有五个独立任务，但必须要按照顺序来完成。在每个任务的地图上，玩家可以从一个据点跳到另一个据点来接受各种新的任务，而当玩家完成了某些关键任务，又会开启一些秘密地点。

战斗规则

战斗时，我方军队位于下屏，而敌方军队则位于上屏。敌我双方不同的单位有着不同的颜色，而且战斗单位均随机分布，玩家所需要做的就是把颜色相同的单位排成水平或竖直方向的至少3个一组。游戏战斗采用的是回合制，在每一回合的开始都会有若干援军随机加入战场上的任何一个位置，利用触控笔来拖动战场上的单位进行配置，但是每一回合玩家都只有有限次数的移动机会。随着战斗的进行，各种单位的符咒槽便会不断增长，一旦积满便可发动一次毁灭性的大伤害攻击。



▲发动毁灭性的攻击。



◀每排成水平的一条线，就会变成一个防御单位，而当排成竖直方向，军队就会向敌方发起攻击一次。

战场指挥

作为指挥官，玩家可以指挥战场上的所有己方军队，因为是回合制战斗，再加上敌方阵营也有着数量相当的战斗单位，所以守、攻两方面都十分讲究技巧和战术。要想取得出其不意的制胜效果，就得合理利用不同的战斗属性来进行排列。这些战术思想的自由运用也正是本作最大的卖点所在。





▲通过收集各种道具来升级角色，提升他们的属性。

文 伊娃　美编 Juxi

光环收录 POCKET

C.O.P. THE RECRUIT

期待度 A

定于2009年10月6日发售的《警察 新兵》是一款在全3D开放式游戏环境中进行冒险的动作冒险游戏，讲述的是曾经的街头赛车小混混转变为警员密探的故事。游戏中，玩家将成为一名正义的城市守护者，同时又拥有能随便让一辆车停下，可以随意管理城市网，甚至还可以派遣特种战争装甲运输车的特权……就官方透漏的这些消息看来，本作与名作“《GTA》系列”有得一拼！

NINTENDO DS

警察 新兵 C.O.P. The Recruit	Ubisoft	ACT	预定2009年10月6日	美版
	1人	容量未定	29.95美元	对应周边未定

从车手到警员

丹·迈尔斯（Dan Miles）之前是一名地下赛车手，而在被捕后成为了C.O.P.的一名街头侦探，保护纽约市民并使他们远离大规模袭击的威胁。但不幸的是丹的导师——警员布拉德·温特（Brad Winter）却因不明原因而被捕入狱，为了查出布拉德被捕的真相，丹作为一名密探回到了他以前的街头生活。但当深入调查后，丹渐渐发现自己被无处不在的致命阴谋所包围，且整个纽约市即将面临一场灾难性恐怖袭击。

■被捕的那天，丹·迈尔斯心事重重，是接受牢狱之判还是洗心革面做个正义人士？



◀首次任务的抓捕目标——恐怖分子头目。

▶老警员布拉德·温特希望丹能慎重考虑。



享受NDS掌机游戏中的最佳视觉体验

当玩家在纽约街头随意漫游时，随时都能够体验到无需等待加载的畅快感，游戏以每秒60帧运行的画面所呈现的视觉效果在NDS游戏中令人赞叹。无论是以120 MPH时速驾驶时，还是画面华丽的室内枪战场面，大量细致的画面表现都将因该游戏先进的引擎而得以实现！



▲疯狂的汽车追逐，橙色箭头标识的即是目标车辆。

充满活力的纽约都市

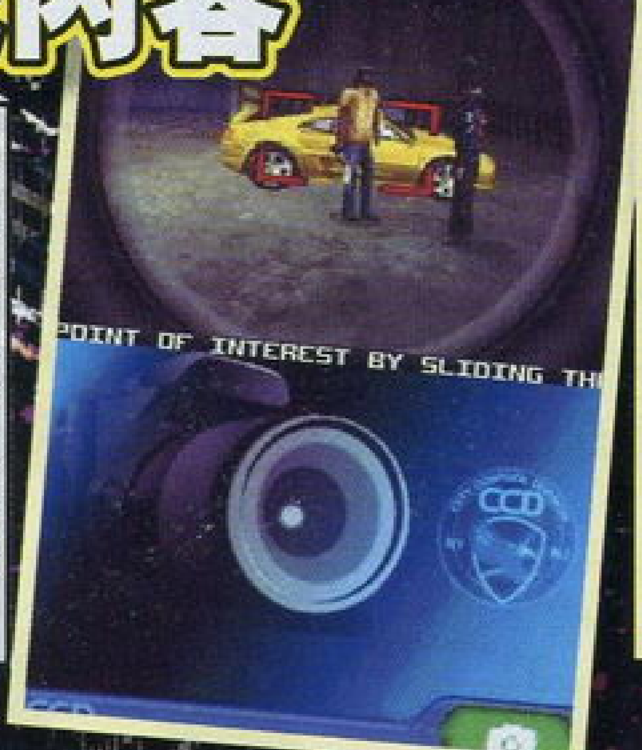




游戏里将完全展现一个繁华、活力四射的纽约都市——城市街道上熙攘的行人、飞速行驶的车辆还有曼哈顿周边河道中行驶的船只。玩家可以在纽约这个6平方英里的城市中尽情探索，并体验多变的环境及天气变化。

丰富的游戏内容

本作系统将提供玩家60多个独立任务，总游戏时间长达20小时以上，能够让玩家真真实实地体验到一名警员的生活和工作细节的方方面面。任务内容丰富多样，有时是跟踪疯狂行驶的可疑车辆，有时是在使用触控笔向目标开火，有时是暗中监视恐怖分子。



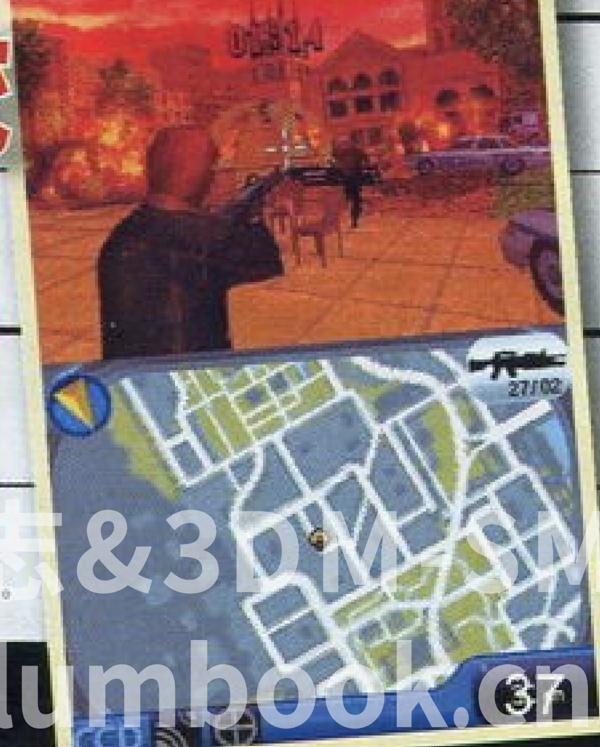
▶监视犯人，取得有利证据。



▲合理指挥队友。

强大的城市操控系统

游戏中，玩家作为一名警务人员，可以拥有纽约市里的任何辅助工具的使用权。不仅可以使用PDA来策划一场特警队袭击事件、设置路障、呼叫救护车，还可以进入纽约的摄像监控系统来锁定目标位置等。通过这一点我们了解到，游戏的自由度是非常高的！



▶玩家可使用的枪支种类繁多，有手枪、自动步枪、MP5、AK47，猎枪等。





游戏平台越来越进化，RPG的系统也变得越来越复杂、剧情变得越来越晦涩难懂，但是，为什么游戏本身反倒没有以前的好玩了呢？抱有这样的想法，怀念早期RPG那种单纯、简单氛围的玩家相信不在少数。正是出于对这种玩家的回报，作为"《最终幻想》系列"最新外传作品的《光之四战士》应运而生了。游戏的开发工作交给了曾经制作过NDS版《最终幻想III》、《最终幻想IV》的Matrix，通过游戏散发出的那种单纯温馨的氛围，相信喜欢怀旧的玩家一定能找到那种返璞归真的感觉。

文 雷伊 美编 澄香

光環收录

光の4戦士™
ファイナルファンタジー外伝

NINTENDO DS

光之四战士 最终幻想外传 光の4战士 ファイナルファンタジー外传	Square Enix	RPG	预定2009年秋	日版
	1～4人	容量未定	售价未定	对应周边未定

开发阵容

职务	姓名	代表作
制作人	浅野智也	代表作：《最终幻想III》（NDS版）、《最终幻想IV》（NDS版）
人设&美术导演	吉田明彦	代表作：《皇家骑士团》、《最终幻想 战略版》
音乐	神谷智洋	代表作：《最终幻想III》（NDS版）、《最终幻想IV》（NDS版）
开发	Matrix	代表作：《最终幻想III》（NDS版）、《最终幻想IV》（NDS版）
导演	时田贵司	代表作：《最终幻想IV》、《半熟英雄》系列

Story 故事

本作的剧情是幻想类RPG的经典模式，少男少女的成长物语、拯救世界之旅，水晶和龙等象征性物品担任重要角色……这些都是对于RPG玩家来说似曾相识的设定。而制作人表示，正是这种大家熟悉得不能再熟悉的东西，让任何人都能理解故事的内容，并轻松地对其投入感情。


■人物设定图1

序章故事

村里的少年布兰德，某个早上，他迎来了自己的14岁生日。
今天是他第一次去城里，也是他被承认为大人的日子。
布兰德来到城里后，见到的却是满面愁容的国王。
听说，公主殿下被北方魔女抓走了。
布兰德暗自决定去把公主殿下救回来。

四位少男少女，经历了相遇与别离，
虽然偶尔也会吵吵架，但他们的信赖关系却坚不可摧。
四人即将拯救世界……古典式的故事已揭开帷幕。



■人物设定图2



▲布兰德今天刚满14岁，从各种意义上来说，今天都将是对他来说值得纪念的一天。



◀拜访国王后得知公主被魔女抓走了，这个桥段想必大家再熟悉不过了。



▶四人见到了会说话的水晶，显得非常吃惊。这一幕似乎和《最终幻想三》的开篇有点接近。

World 世界

本作的幻想世界用类似于图画书的温馨风格呈现了出来。不仅如此，类似早期RPG中氛围的那些街道、迷宫构造等都用现代的风格进行了构筑。而如日夜交替、同伴跟在身后等古典RPG的设定在本作中均有保留。



◀五颜六色的世界树，形状和叶子的颜色等都完全忠实于设定图。



▲虽然本作并不以画面取胜，但村落的构造一点都不马虎。



■世界树设定图



▲怡人的乡间风景，左右两旁金色的麦穗会随着微风轻轻摆动。

Battle System 战斗系统

本作的战斗系统并非“《最终幻想》系列”象征性的ATB系统，而是回归了系列早期的回合制。玩家只要用触控笔点击指令，就可以开始快节奏的战斗。另外，本作中还有一个类似转职系统的“王冠系统”，玩家可以为角色设定各种各样的技能。在战斗中，这些技能会在下屏的指令栏中显示，怎样编排技能将会直接关系到战斗的胜败。

◀战斗指令都显示在下屏，而且指令框非常大，点击起来肯定非常方便。看菜单画面貌似本作中角色并没有MP的设定。

▶尽管系统回归原点，但战斗的视觉效果依然不亚于现今NDS上的任何同类游戏。

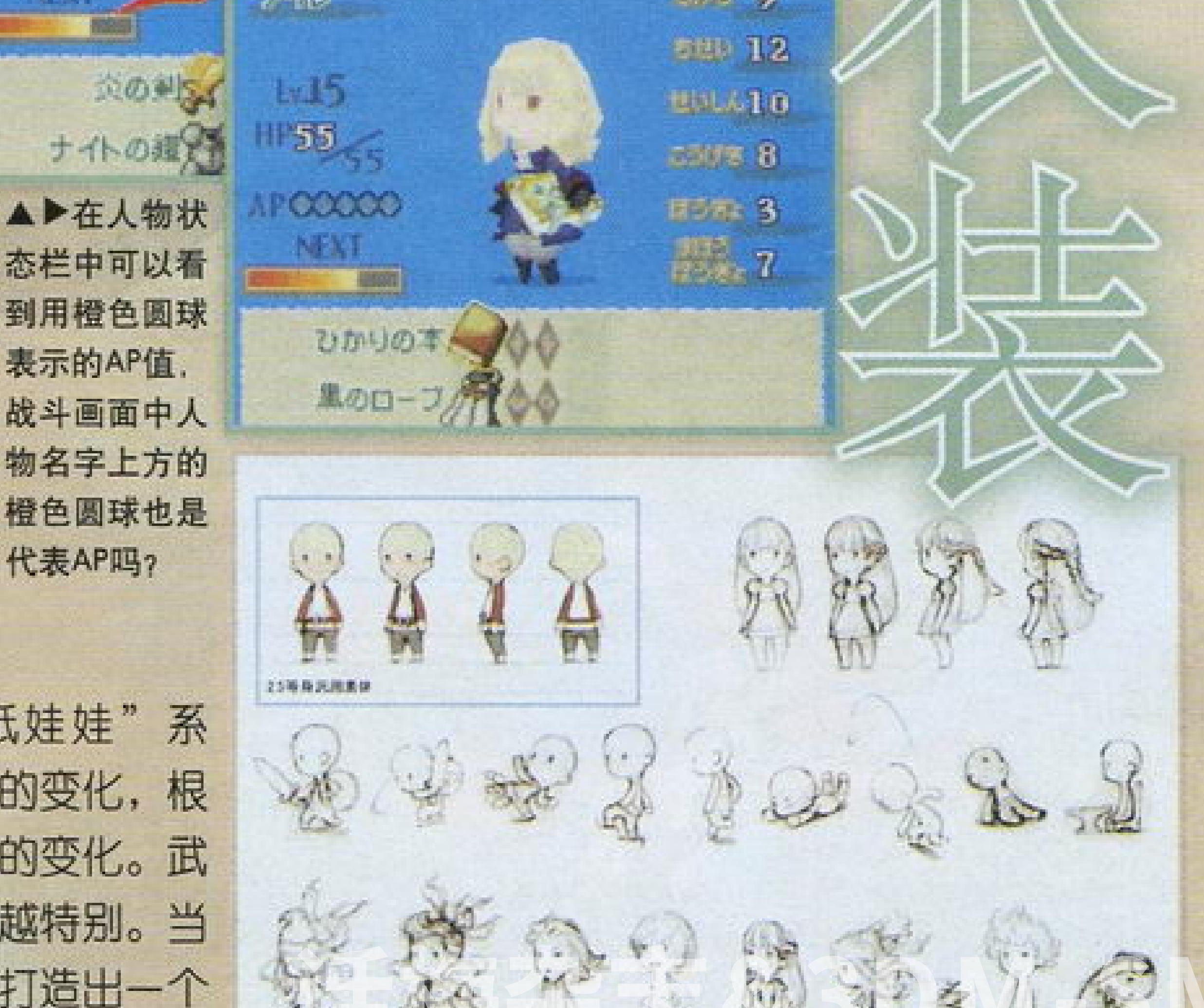
▲游戏中各魔法的名字也忠实于“《最终幻想》系列”。

Visual 衣装



▲道具都被做成了图标表示在下屏，相信这样做也是为了更好地对应触控操作。

▲▶在人物状态栏中可以看到用橙色圆球表示的AP值，战斗画面中人物名字上方的橙色圆球也是代表AP吗？



■人物设定图3

本作采用了现在流行的“纸娃娃”系统，即武器防具将不仅仅是强度上的变化，根据种类的不同，外形也会发生极大的变化。武器防具的能力越强，造型无疑也会越特别。当然，玩家也可以不受能力的束缚，打造出一个在穿着上完全体现自己风格的角色。

文 雷伊 美编 咕噜

みんなのスッキリ

EVERYBODY'S SUKKIRI

继6月的E3上公布了PSP版的《大众网球》后，又一款"《大众》系列"的新作即将登陆PSP平台。这次的《大众畅快》（原译《大众的爽快》）题材既不是高尔夫，又不是网球，而是综合了12种爽快小游戏的一道全新"娱乐套餐"。游戏由原"《大众》系列"的原班人马负责开发，在继承了系列一贯的简单操作同时，更追求让玩家轻松感受到强烈的爽快感。相信通过PSN上放出的体验版，不少玩家已经亲自感受到了本作的乐趣，这次的报道中，我们将把作品中的12款小游戏一次性全部介绍给大家。

PLAYSTATION PORTABLE

大众畅快 みんなのスッキリ	SCEJ	ETC	预定2009年秋	日版
	1人	售价未定	无对应周边	

《大众》新作大变身！

推荐度 A



▲最初可以选择的小游戏一共只有6种，剩下的6种需要用游戏过程中获得的金币来开启。

随时随地享受畅快淋漓的游戏乐趣！

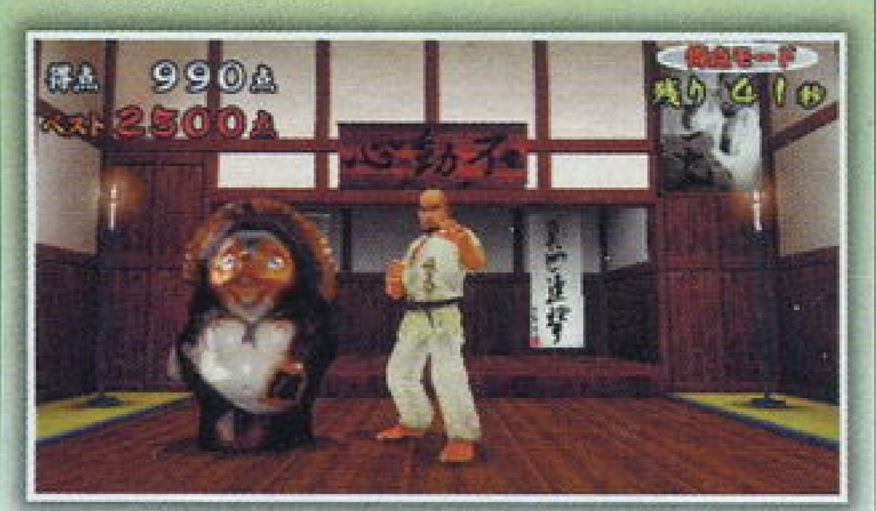
摧毁的畅快！

沉迷破坏的快感！



小游戏1 畅快！空手道

画面上下左右四个方向会不断出现物体，玩家只需按一个键就可以破坏它们。越是快速破坏物体，就可以得到越高的分数。包括争夺最高得分、获得段位在内，共有3种不同的模式可玩。



▲出现的物品五花八门，除了传统的瓦片以外，甚至还有狸猫像什么的。

小游戏2 畅快！疯狂农场

开动拖拉机将田里不断出现的障碍物撞碎。拖拉机速度快的话，可以一击破坏大型障碍。全部破坏障碍后即可过关，争取以最短的时间完成任务吧！





▶▲障碍物接二连三地出现，玩家的任务是来者不拒地将它们破坏。

以对玩家有利的状态，享受游戏原始的"破坏快感"。

小游戏 3 畅快！立体场景大作战

以战场为舞台进行以一对多的动作游戏。玩家可使用枪、手榴弹等武器，去破坏不断出现的战车。破坏一定数量之后，玩家的阶级就会上升，从而发动更为强力的攻击。





◀▲战场上还有一些需要援救的同伴们，帮助他们的话说不定会发生意想不到的事情。

运动的畅快！

一旦成功即可感受英雄般的满足感



小游戏 4 畅快！本垒打

在击球练习场进行本垒打成功次数的挑战。球打中画面中的5个目标即算本垒打。按△可全力挥棒，不过要注意的是，这是有次数限制的，因此在使用时要考虑充分。

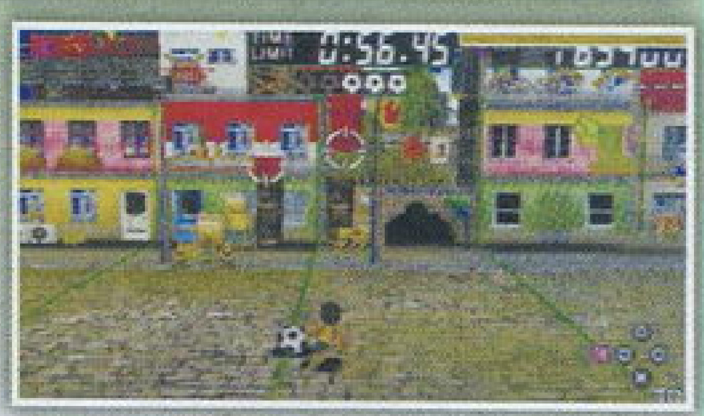


▶一次挑战可打25个球，何时发动全力挥棒成为了获胜的关键。

小游戏 5 畅快！足球前锋

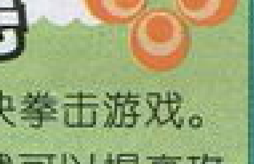
将足球踢向墙壁的小游戏。如果球撞到了门和窗户等物体并将其破坏的话，就可以得到分数。区别使用4种踢球方式，可以破坏1楼和2楼的物体。





▶▲该游戏分为很多关卡，每个关卡中配置的物体也不相同。

小游戏 6 畅快！拳击



连续出拳，将对手打倒的爽快拳击游戏。回避对手的攻击、蓄力出拳的话就可以提高攻击的威力。胜利的话还可以获得特别奖励。





▶▲将对手打出场外时的画面效果不俗。

包括打球在内的运动的爽快感，以简单的规则呈现。

整理的畅快！收拾干净物品时的舒畅

将东西整理干净时心里的那种舒畅感，以PUZ游戏的方式来体验。



小游戏7 畅快！拔蔬菜

操作“《大众高尔夫》系列”的知名角色铃木来进行的PUZ游戏。田里种着蔬菜和蘑菇等，按照叶子上标明的数字的顺序，按○键依次将它们拔起来，全部拔完即可过关。



◀蔬菜上的数字有10种，难度变高的话，有的数字会变为汉字的数字，并会原地旋转。

小游戏8 畅快！大扫除

用吸尘器把乱糟糟的房间打扫干净。虽然小到灰尘，大到空瓶都可以用吸尘器收拾干净，但记住千万不要碰到房间主人的贵重物品。屋子收拾干净后，心情也畅快多了。



▲在扫除的过程中，按□键可以提高吸尘器的吸力。



小游戏8 畅快！整理图书

将书架上乱七八糟的图书按照顺序整理齐。一共分为比试最短过关时间的时间挑战模式，以及不受时间限制尽情排列的无尽模式两种玩法。



▲这个小游戏非常贴近现实生活，但又能体验到不同于现实中的独特爽快感。

技巧的畅快！最大的敌人就是玩家自己？

用规则简单的小游戏，来体验赢得高分的快感！



小游戏10 畅快！砸派

对于那些在学校、电车、公司里不断出现的讨厌家伙们，毫不犹豫地用派（馅饼）砸他们的脸吧。如果他们一出现就立刻砸过去，就可以获得高分。反之，如果没砸中就会减少剩余时间。



◀讨厌的家伙在四个方向出现，玩起来的感觉应该和大家熟悉的“打地鼠”比较接近。

小游戏11 畅快！赛车

在直线的赛道上竞速的赛车游戏，当超越一定数量的对手后即可过关。对于那些挡路的赛车，可以通过跳跃来跳过。



▲赛车小游戏将为大家带来速度的快感。

小游戏12 畅快！蔬菜斩

厨房里出现了蔬菜状的怪物，赶紧把它们斩杀吧。除了用剑外，玩家还可以使用斧头、枪等武器。将成群的蔬菜怪斩杀，能够体验纯正的“割草”乐趣。



▲连击数达到一定程度，玩家便可升级。

不死骑士 アンデッドナイツ	Tecmo	ACT	预定2009年10月15日	日版
	1～4人	5040日元	无对应周边	



去年10月份由Tecmo公布的PSP原创游戏《不死骑士》最近有了更进一步的情报，并且发售日也已经确定。在游戏中，玩家所扮演的角色拥有着将人类变为不死丧尸并操纵他们的能力，游戏也因此衍生出了一种对动作游戏来说非常新颖的玩法，玩的过程不仅非常考验玩家的动作技巧，对动脑能力也有一定的要求。

文 雷伊 美编 澄香

期待度 B

操作不死军团，与王国军展开激战！

雷姆斯·布拉德

为了征得国王的同意迎娶西尔维娅，在前往王国的途中遭到突袭，遭遇灭门之灾。手持短剑，非常擅长连续攻击。

STORY

故事发生在中世纪的骑士时代。凯巴利亚王国的卡克国王被妖艳的王妃珐蒂玛所迷惑，失去了理智。侍奉于王家的骑士一族、布拉德家的家主罗姆鲁斯·布拉德对听信王妃谗言的国王进行谏诤，却遭来杀身之祸。其弟雷姆斯为了迎娶公主西尔维娅，在前往王宫征得国王同意的途中遭到了王国军的突袭，不仅是雷姆斯兄弟，甚至连西尔维娅也几乎难逃一死。

就在生命即将走到尽头的时候，三人与恶魔签订了契约，得到了不可思议的力量。这种力量，可以夺取活人的活力，把他们变成不死丧尸。获得了这种不死之力的三人，向凯巴利亚王国展开了复仇。

用“丧尸冲击”制造丧尸



罗姆鲁斯·布拉德

要将敌人变为丧尸，首先要抓住敌人并对其注入不死之力。此时画面中会出现一个圆形的丧尸槽，持续抓住敌人使该槽积蓄，当其蓄满之后丧尸便制造完毕了。这个系统在游戏中被称为“丧尸冲击”，利用该系统，就可以不断制造手下的丧尸兵团。不过要注意，丧尸经过一定时间后就会自动消失，所以应该定期制造丧尸以维持一定的数目。

▲当抓住敌人时画面中就会出现丧尸槽，敌人体力越低，丧尸槽积蓄的速度也就越快。

年轻的骑士，布拉德家族的家主，因向国王谏诤被国王记恨而引来了杀身之祸。使用手中的巨剑战斗，攻击力稳定，攻击范围也很大。

▶注意，在制造丧尸的过程中我方是处于完全无防备状态的。

▼这样，一个丧尸就制造完毕了。

西尔维娅

卡克国王的女儿，为了向夺走了自己幸福的父王复仇，她觉醒了不死之力。手中的镰刀让她成为三人中攻击范围最广的一个，但招式的硬直很大，是个需要一定技巧才能熟练操作的角色。

用“灭绝爆破”制造丧尸兵团

当“丧尸冲击”成功之后，玩家体力槽下方的灭绝槽就会积累。当该槽蓄满之后，玩家就可以发动超强力的连续攻击“灭绝爆破”。被该攻击打倒的敌人，就算不经过“丧尸冲击”也会变成丧尸。利用这种方法，就可以瞬间制造出大量丧尸。



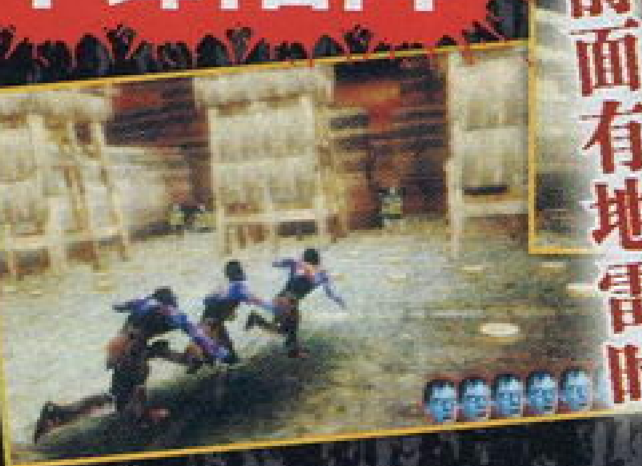
▶灭绝槽蓄满之后发动灭绝爆破，玩家控制的角色身上被红光包围。



▶▲被打倒的敌人接二连三地变成了丧尸。

让丧尸们冲锋陷阵

除了棘手的敌人之外，敌人的城堡和据点中还有着各种各样的机关在等待着玩家。在这种情况下，玩家就需要利用丧尸们来进行解谜，才可以使冒险进程畅通无阻。



前面有地雷时

◀▲当前面的道路布满地雷阵时，只要命令丧尸们在前面探路，当炮灰踩地雷即可，这样玩家就可以百分百安全地渡过地雷阵了。

有铁球挡路时

◀前面有铁球以及铁栅栏挡路，先命令丧尸们紧紧抓住铁球。

▶这样铁球就会砸向铁栅栏并将其砸破，障碍消除，不过抓住铁球的丧尸们也会粉身碎骨。

想要到山崖的另一边去时

◀▲丧尸们就像杂技演员一样叠在了一起，然后又整齐地倒下去，形成了一座人造桥梁。

辛苦了

▲想要去山崖的另外一边，但中间却没有桥梁，这个时候，丧尸们就又可以派上用场了。

▶毫不客气地踩着丧尸们前进吧！



遇到强敌时

▲敌人中的骑兵的突进攻击威力非同小可，把丧尸扔向骑兵把他砸下马，这样要对付他就方便多了。

▲对付那些体型和威力都巨大的敌人，可以先让丧尸们紧紧缠住他们阻止其行动，为我方进行攻击制造机会。

◀在BOSS战中，可以将丧尸当作盾牌，这样就可以大大降低受到的伤害了。

利用暗黑能量来强化自己

完成任务之后会出现结果画面，此时根据取得的累计灵魂数（打倒的敌人、破坏的障碍物等）和过关时间的评价值，可以获得相应的“暗黑能量”。利用暗黑能量，可以强化角色的武器，追加强力的连续技等，针对各个方面进行强化改造。



▲暗黑能量是主人公全员共有的。



▲武器强化之后，不仅威力提升，连外形也变得更加威武。

◀强力的连续技可以对强敌造成连续打击，会令战斗变得轻松不少。

多人联机模式

本作支持最多4人同时联机游戏。联机模式下准备了与单人的本篇下完全不同的游戏方式。联机的游戏方式包括了“生存竞赛”、“王者之战”以及“丧尸大战”三大模式，下面我们就一起来看看这三个模式各自的游戏规则。

生存竞赛



玩家们各自以终点为目标一边战斗一边前进，到达终点之后，玩家之间进行乱斗。

王者之战



打倒敌人并率先讨伐BOSS的玩家获胜，比赛过程中可以利用道具等来互相妨碍。

丧尸大战



玩家之间互相用丧尸砸向对方，先把对手打倒的可以获得胜利。



文 胧月 美编 咕噜

《灵魂能力 破碎的宿命》（简称《SCBD》）新公布消息中，最让人振奋的莫过于战神奎托斯的加入了。这是来自SCE知名动作游戏《战神》中的人气角色，此次客串既让人惊喜万分又合情合理。可以预想他和索菲蒂娅、阿斯塔洛斯等角色间会存在相当多的关联剧情，而实力方面亦不需怀疑，小编敢保证这绝对是一个上位的强势角色。

PLAYSTATION PORTABLE

灵魂能力 破碎的宿命 ソウルキャリバー ブロークンデスティニー	NBGI	FTG	预定2009年8月27日	日版
	1～2人	6279日元	对应周边未定	

相关报道 Vol.112 P34

新系统 一击必杀起手技

从《SC4》开始，游戏新导入了“一击必杀技”，即角色在连续防御住对方的攻击后，自身的魂槽会逐渐损耗并进入闪红状态，这时如果依旧被动防御，角色的防具就会被破坏并出现夸张的后仰姿态，对方此时按下A+B+K+G四个键，就能对该角色一击必杀。该系统有效地扼制了被动防御打法（或称“龟流”），让战斗更具策略性。到了PSP版的《SCBD》，游戏再度引入“一击必杀起手技”的新系统。

和《SC4》不同，这次只要把对手的魂槽磨红，不必打爆对方，直接输入A+B+K并命中对方，就可发动一击必杀技了。这A+B+K就是所谓的“一击必杀起手技”，目前我们并不知晓该技发动的具体时间。但可以预想的是，如果一击必杀起手技的发动速度很快，那么双方玩家的攻击积极性必须进一步提高。

奎托斯

年龄：不明	流派：斯达巴流操刃术+奥林匹斯之力
出身：古希腊	家庭成员：曾有一名妻子，在战争之神阿瑞斯的计策下被自己亲手杀害。
身高：213cm	
体重：129kg	
生日：不明	
血型：不明	
武器：双链刃	
武器名：混沌之刃	



▶香华的一击必杀起手技，如果魂槽尚未见红，输入指令是否还有效呢？

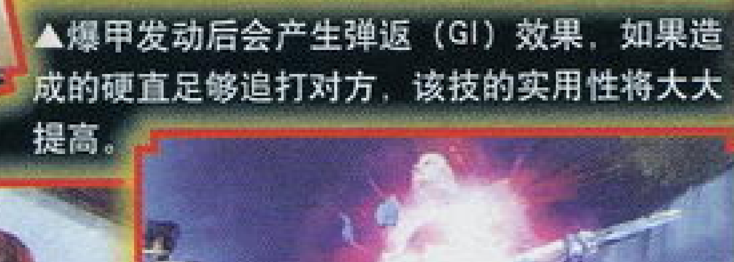
◀真喜志（Maxi）的一击必杀技，除了表演效果华丽外，对对手的心理也是一个沉重打击。

▲奎托斯的攻击范围不管是直线还是平面都可跟艾薇匹敌，如果再有阿斯塔洛斯的破坏力，其强大程度难以估量。另外，奎托斯的身高超越阿斯塔洛斯，是《SCBD》中最高的角色。

新系统 爆甲

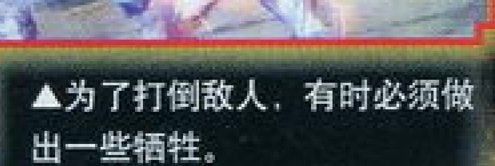
该系统明显参照了某些2D格斗名作，即玩家可主动输入指令让角色爆甲。爆甲后，尽管角色的防御力会降低，但能瞬间回复魂槽，脱离被一击必杀的危险。此外，爆甲时的冲击力能弹开对手的攻击，让动作陷入瞬间的硬直。





▲爆甲发动后会产生弹返（GI）效果，如果造成的硬直足够追打对方，该技的实用性将大大提高。

▶▲防具在闪光后脱离身体，短期内不用担心被一击必杀了。



▲为了打倒敌人，有时必须做出一些牺牲。

更加细致的编辑模式

从《SC3》开始就加入的角色编辑模式，此次在《SCBD》中再度加强，自由度达到系列最高。这次除了加入新服装、新饰品外，还可以自由调整装饰品的大小比例。对于制作完的角色，玩家还可以全方位摄影，并把图片保留到PSP里。







▲左肩上鸟的大小能自由调整。





▲眼镜既可架在鼻梁上，也可戴到额头上。

新场地



■神之斗技场，这是跟随奎托斯一起登场的新场地。



▶▲BOSS场地的两个新版本，追忆之塔当之无愧地成为重复率最高的场地。

杰克与达斯特 迷失边境

Jak and Daxter: The Lost Frontier

SCEA	ACT	预定2009年秋季	美版
1人	29.99美元	对应周边未定	



期待度 A

PS2平台上的经典动作游戏“《杰克与达斯特》系列”在时隔多年后终于被搬上了PSP平台，游戏由制作了PSP版《瑞奇与叮当 尺寸事件》的High Impact Games工作室担任制作，目前该工作室正与系列的原创作公司Naughty Dog密切合作。

文 伊娃 美编 Juxi

游戏基本概况

从官方宣传视频以及试玩Demo影像中我们得知，游戏中的杰克和达斯特这一对活宝依然像从前一样奔跑、跳跃甚至乘坐飞行器翱翔于天际，动作都非常流畅。达斯特依然说着带鼻音的俏皮话，而游戏也依然设置了很多的解谜要素。索尼官方称，游戏依然如系列之前作品一样是实时载入，玩家将无需忍受漫长的读取时间。而且游戏依然拥有系列引以为傲的优点：画面亮丽、建模精细、动作火爆，游戏如此具有吸引力，大家是否更加期待本作的到来呢？

▲▶正义勇敢的英雄搭档。



系列三部曲后的全新冒险

游戏将继续为玩家讲述原作三部曲之后的故事：由于杰克所在的星球突然出现了生态能源（Eco）短缺，所以我们的英雄杰克与搭档达斯特便来到了荒蛮的星球边缘处找寻新的能源，这里是曾经的创世种族大贤者未来得及创造完毕的地方，而且很多其他派别都对这里虎视眈眈，因此杰克一行面临着巨大的挑战。为了能够顺利保住星球的能源，杰克搭档与凶恶的盗贼们进行着不屈不挠的斗争。



▲美丽的夕阳照耀着大地，但现实却没有画面般和谐。



▲杰克能像达斯特一样在诸多平台间跳跃自如。

多样化场景



游戏中的场景有蓝天白云、碧绿草地，也有碧波万顷的海洋甚至是热浪滚滚的火山，这些场景都是无缝连接的。由于边境地带是个还没有完工的世界，所以实际上这里是由多个岛屿组成，这也就间接向我们说明了，英雄们所处的环境是相当艰苦的。

激烈的空战

在无边际的海洋上空，杰克将操纵一架外形娇小的飞行器，拖着六根长长的火柱，在蓝天上与空贼们展开一场场鏖战。空贼们拥有着庞大的母舰，母舰中还不时派遣出为数众多的小型战斗机攻击我方，面对枪林弹雨，躲避和攻击同样重要。



◀▼我方战斗机似乎能一次瞄准三个目标。



▶又一架巨型空贼母舰！



火山探险

火山场景中杰克将与凶恶的机器人进行恶战，并穿梭于汩汩熔岩的复杂地形中。杰克拥有“火箭式跳跃(rocket jump)”技能，即像钢铁侠那样从手中发射能量从而增长滞空时间，从而跃过灼人的岩浆。



◀▶无论环境有多恶劣，也一定要保住星球的能源！





铁之战士降临PSP！

鉄のラインバレル LINEBARRELS

PSP 武装机甲
鉄のラインバレル
◆Hudson◆S・RPG◆预定2009年10月8日◆日版

早濑浩一

《武装机甲》是清水荣一和下口智裕在月刊《ChampionRED》上连载的机器人漫画，由此改编的同名动画于去年10月份播出，并于今年3月份完结，动画版在剧情构成以及各角色背景上和漫画版有不少区别，而此次《武装机甲》的游戏版则是以动画版为基础改编而来。

主人公早濑浩一是一名经常被不良少年欺负的中学生，一天他在帮不良少年跑腿的途中，不幸被天上掉下的巨型机器人莱恩巴雷尔压死，乘坐莱恩巴雷尔的少女城崎绘美用机体的力量将其复活，但代价是早濑浩一必须要作为莱恩巴雷尔的因子，也就是驾驶员。莱恩巴雷尔和城崎绘美都来自于平行世界，她们来到此处是为了对付同样来自平行世界的加藤机关，平行世界拥有着比这个世界发达好几倍的科技，其中像莱恩巴雷尔这种被称为“玛基那”的机器人便是高科技的产物之一，而加藤机关的目的就是用玛基那的力量来征服这个世界，不过原是加藤机关成员的石神邦生洞察到加藤的野心，他带着加藤机关的部分玛基那脱离了组织，并召集了一群像早濑浩一这样的因子，成立了专门对抗加藤机关的组织JUDA……

除了动画版中的角色和机体都会在游戏中登场外，游戏版连声优也是采用动画版的阵容，相信有柿原彻也、能登麻美子和钉宫理惠等大牌声优的加盟，游戏的代入感会得到大大加强。（文：乌冬）

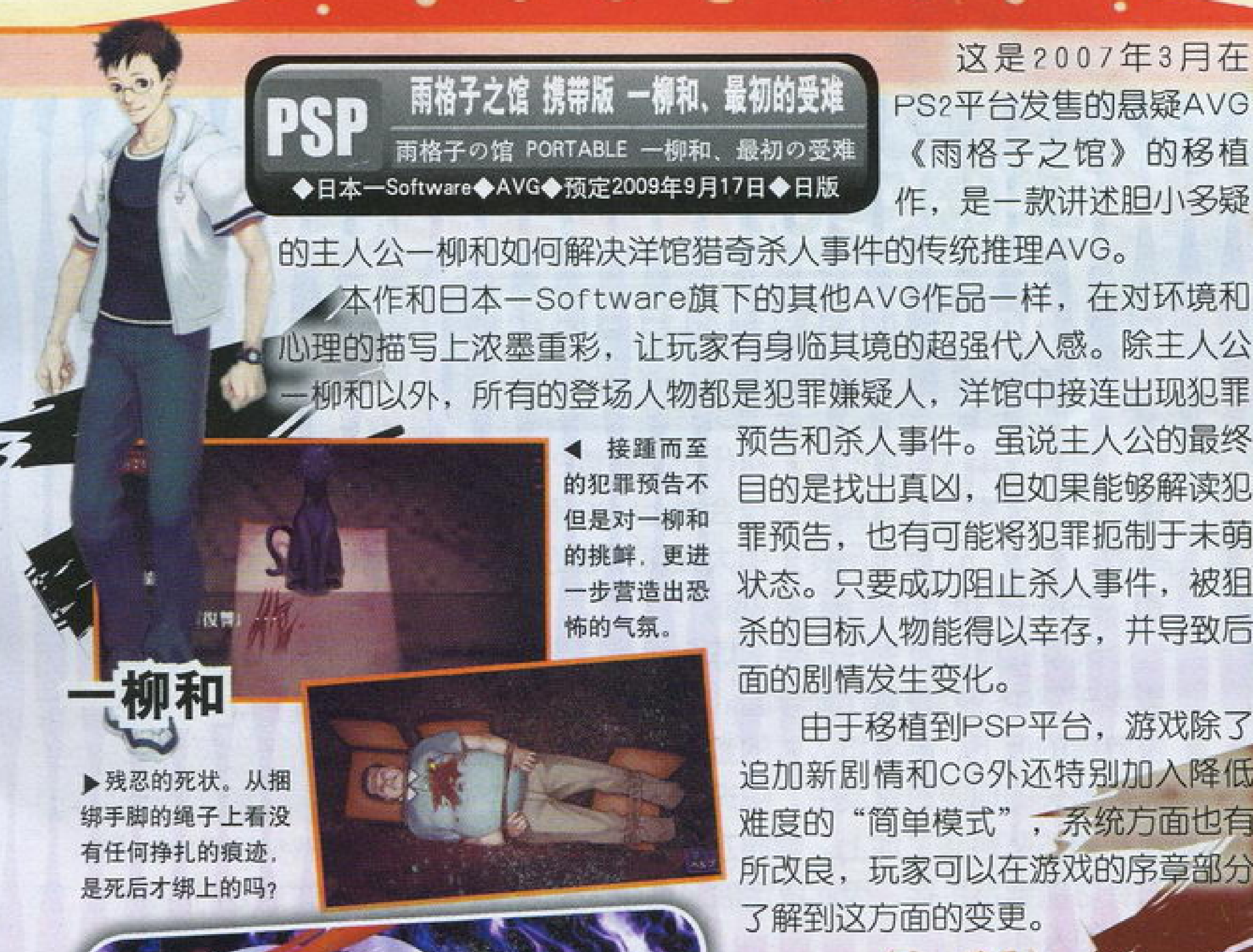
▶本作原创玛基那的设定图，不过由于未是决定稿，说不定会和实际游戏中的有所区别。



▲战斗动画中有机师的大魄力特写。



▲除了战斗部分，各战斗之间穿插的对话部分也是一个重要的环节。



迷失在山道夜雨中的真相

PSP 雨格子之馆 携带版 一柳和、最初的受难

雨格子の馆 PORTABLE 一柳和、最初の受难

◆日本一Software◆AVG◆预定2009年9月17日◆日版

这是2007年3月在PS2平台发售的悬疑AVG《雨格子之馆》的移植作，是一款讲述胆小多疑的主人公一柳和如何解决洋馆猎奇杀人事件的传统推理AVG。

本作和日本一Software旗下的其他AVG作品一样，在对环境和心理的描写上浓墨重彩，让玩家有身临其境的超强代入感。除主人公一柳和以外，所有的登场人物都是犯罪嫌疑人，洋馆中接连出现犯罪预告和杀人事件。虽说主人公的最终目的是找出真凶，但如果能够解读犯罪预告，也有可能将犯罪扼制于未萌状态。只要成功阻止杀人事件，被狙杀的目标人物能得以幸存，并导致后面的剧情发生变化。

由于移植到PSP平台，游戏除了追加新剧情和CG外还特别加入降低难度的"简单模式"，系统方面也有所改良，玩家可以在游戏的序章部分了解到这方面的变更。

◀接踵而至的犯罪预告不但是对一柳和的挑衅，更进一步营造出恐怖的气氛。

一柳和

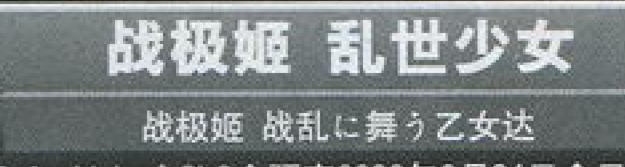
▶残忍的死状。从捆绑手脚的绳子上看没有任何挣扎的痕迹，是死后才绑上的吗？

（文：胧月）

飞舞在战乱中的少女们



■游戏中90%的CG图片都经过重新绘制，部分美少女化的武将也完全推翻后重新设计。



PSP 战极姬 乱世少女

战极姬 战乱に舞う乙女达

◆System Soft Alpha◆SLG◆预定2009年9月24日◆日版



▲在大部分知名武将都化身美少女的同时，依旧能看到老爷们儿的身影。从该图可看出本作的SLG部分可一点都不含糊。

本作移植自2008年11月发售的PC游戏《战极姬 乱世硝烟》，是一款融入了策略模拟要素的恋爱AVG。游戏最大卖点自然是把日本战国时期的知名武将统统美少女化，只要你对历史不是很钻牛角尖，又很喜欢PC的Gal Game，这款游戏便是9月的重点关注对象。

玩家扮演的主人公是一位军师，要辅佐织田信长、上杉谦信等战国名将，与日本全国的大名及强豪作战。策略模拟部分不仅仅是战棋部分，还有治水、开垦、同盟交涉等内政外交，最终的目的是统一全日本。游戏初始可选择的势力除织田信长、上杉谦信、武田信玄、毛利元就、岛津义久外，PSP版又新追加一名"立后"地域的立花道雪。根据所选势力的不同，游戏开始后的发展环境迥异，能从不同的剧情发展中体会到多样乐趣。

（文：胧月）



学园中的炼金生活又开始了

PSP 玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们 携带版+

マナケミア2 おちた学園と錬金术士たち PORTABLE+

◆Gust ◆RPG◆预定2009年10月1日◆日版


▲全新追加的“战斗员养成所”系统将令游戏的耐玩度更加有所保证。

想必去年《玛娜传奇》初代作品移植PSP的时候，不少玩家已经对其续作也会搬上PSP平台心里有数。如今，这款作品终于如大家所预想的那样公布，并将于今年十一与玩家见面。

故事的舞台发生在古老的炼金术最高学府——漂浮于空中的阿鲁雷比斯学园。但近些年来随着学校教育的低下、高素质人才的激减，再加上世界上玛娜消失的现象时有发生，由玛娜之力支撑的空中浮游小岛最终不得不坠落到了地上。学园方面这才意识到，只有转变教学方针才能维持生存，因此决定除了炼金术外，设立战斗以及政治专门的班级，四处招收各种各样的人才。



▲本作的战斗系统更加爽快刺激。

作为移植版，其副标题中的“+”代表了新要素的存在。本作相对家用机版将增加全新的“战斗员养成所”系统，玩家需要在单纯以战斗为目的的迷宫中进行挑战，这些迷宫每次进入时版图都会发生变化，而越往深处前进，越强的敌人和越珍贵的物品也在等待着玩家。（文：雷伊）

未来世界的死斗再次在PSP上展开

家庭教师ヒットマン REBORN! リボーン バトルアリーナ2 スピリットバースト

PSP 家庭教师REBORN 斗技场2 灵魂爆破

家庭教師ヒットマン REBORN! バトルアリーナ2 スピリットバースト

◆MMV◆FTG◆预定2009年9月17日◆日版

本作是根据人气少年漫画《家庭教师REBORN》改编而成的作品。和上一作一样，本作依旧以“十年后的世界”为舞台，故事讲述的是彭格列一行为了寻找回到原来世界的方法，潜入了米尔菲欧雷的基地，阿纲等人原本计划利用某个装置去骚扰敌人，可没想到却因为误操作，反倒使自己陷入了困境。与前作相比本次可使用的角色数量增加了不少，由白兰率领的米尔菲欧雷家族的各位成员也将参战。游戏的系统方面与前作大致相同，简单的操作可让玩家们轻松上手。前作备受好评的角色编辑模式被保留了下来，只要满足一定条件玩家就能获得各种各样的饰品，我们可以用这些饰品来打扮喜欢的角色，甚至还能对他们的头发等部位的颜色进行修改，自己编辑的角色可以在战斗中使用。（文：洋葱）



▲游戏中饰品的种类相当丰富。


▲角色在原作中的各种帅气招式都被保留了下来。


▲华丽的必杀技效果。

与小叮当仙子一起完成狂欢节预备工作



看过“《迪士尼仙子》系列”电影的玩家，相信对小叮当这个不太耐心但是十分好心肠的美丽小仙子记忆犹新，而由同名电影改编的本作即将与电影一起于今年的年底与大家见面了。梦幻岛一年一度的狂欢节就要到了，小叮当接到了让仙子世界的粉尘树恢复生气的任务。但是在制作奇幻珍宝的过程中，她不仅固执地拒绝了好友的帮助，还在一场意外中弄坏了珍宝，于是小叮当决定孤身前往梦幻岛的北方寻找更珍贵的宝藏。在本作中玩家可以设计出自己的仙子，还可以从Pixie Hollow的官网下载自己喜爱的仙子形象。进入游戏后玩家将要控制仙子飞翔于梦幻岛各处，与其他仙子进行交谈并接受各种各样的任务，完成任务后小叮当能获得许多道具，如雪花、葵花籽、蜘蛛丝等，这些道具可用于制成各种漂亮的衣服，某些道具还可做成各种装饰品来装扮自己的家园。（文：伊娃）

NDS 迪士尼仙子 小叮当与消失的宝藏
Disney Fairies: Tinker Bell and the Lost Treasure
◆Disney◆AVG◆预定2009年10月27日◆美版



▲今年的任务该由小叮当仙子来完成了。

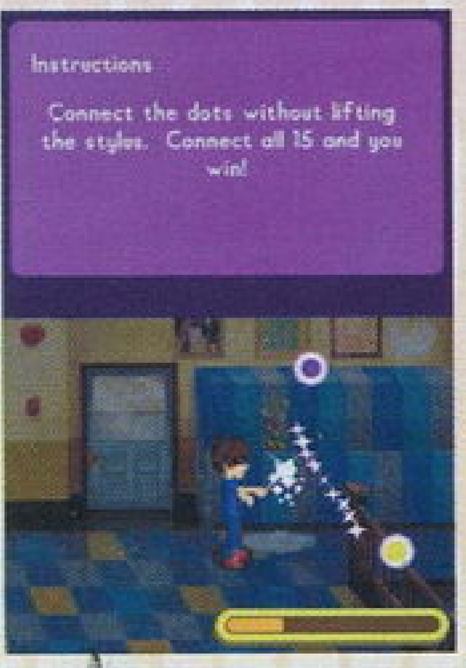


▲游戏中穿插的收集露水的迷你游戏。

扮演魔法师 学习众多神奇魔法

本作是迪士尼在6月的E3展上公布的另一款游戏，是由去年热播的同名儿童剧改编而成。游戏由五大关组成，共三个场景，分别是家中、地铁站的三明治店以及魔法学校，这些场景都取材于原剧中，相信这些对于该剧的FANS来说都非常熟悉。但是游戏的剧情是在原有的基础上做了些许更改的，游戏的三名主角将在游戏中展开新一轮的冒险。游戏中玩家可任意选择扮演Alex、Justin或是Max来学习各种神奇的魔法，而且在这三名主角之间玩家可自由切换。既然是关于魔法师的游戏，魔法自然不可少，而且种类繁多，比如悬浮、冻结、修理、移动等，魔法的使用全都是在触摸屏上完成的，根据提示在触摸屏上画出相应的笔画就可以了。玩家还需要完成游戏中的许多迷你游戏任务，完成后便可获得新的魔法技能。（文：伊娃）





▲将画面上的圆点一次性全部连接起来，门就会打开。



▲魔法的发动及解除都非常简单，但一定要按照指定方向划动。



由于平日上学时比较忙，趁着暑假比较集中的休息时间，决定找几款RPG和文字AVG来慢慢消磨炎炎夏日，而最近汉化完成的《黄昏旅馆 215房间》和《Never7》似乎都是不错的选择（母语好啊！）。随着8月《对决传说》的发售，小翔也重新燃起了对《传说》的热情，决定找PS2版的《仙乐传说》来玩玩（以前只玩过NGC版），它也是"《传说》系列"中本人最喜欢的作品。

本辑游戏推荐



喜欢RPG的玩家·比较有耐心等读盘的玩家



PSP 半吊子英雄传 太阳与月亮的故事

なりそこない英雄譚 太陽と月の物語

厂商	类型	版本	容量
Irem	RPG	日版	约675MB

打怪，从心开始。

提到Irem公司，就不得不提到它的"《绝体绝命都市》系列"，小翔觉得，这个公司虽然技术力不行，但是鬼点子还是挺多的，因此，虽然《绝体绝命都市》本身问题多多，但却依然能够凭着不错的噱头和创意赢得不少赞许。本作是Irem公司继《绝体绝命都市3》之后的最新作品，同样，这款RPG在不少地方也有让人眼前一亮之处。本作的画面鲜亮明快，很有Falcom游戏的画面风格，再配上清新的音乐，游戏给人的第一印象不错。在人设方面，主角以及同伴的人物造型都非常具有个性，巫女、舞娘、大叔、眼镜娘、独眼姐应有尽有。在声优上也启用了皆川纯子、能登麻美子、绿川光等人气声优。游戏采用传统的回合制战斗和踩地雷的遇敌方式，其遇敌率颇高。在战斗中，玩家不能直接对同伴下达命令，而是采用选取战术命令的方式，游戏中存在着各种各样的战术命令（比如魔法攻击、攻击相同敌人），玩家需要将其装备在同伴上，在战斗时选取相应命令攻击敌人。既然本作是以"以心传心RPG"作为宣传口号，那它最大的特色便是"心之声"这个系统了。游戏中，主角拥有一种能听到同伴和敌人心声的能力，这些心声会在战斗时以弹幕飞行的形式反映在屏幕上方。比如当同伴感觉被打得很痛时你需要及时回复，这样才能够搞好与同伴间的关系，使得他（她）的战斗力增强，反之对其不理不睬的话，你们的关系就会恶化，甚至会出现对你进行攻击的情况。从短暂的体验版来看，游戏有不少亮点，不知道正式版的表现会如何。



▲与敌人战斗时的NICONICO风格弹幕是游戏的一大亮点。



▲游戏的人设非常精美。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，"容量"一栏数据仅供参考。

NDS 黄昏旅馆 215房间（汉化版）

Hotel Dusk Room 215

厂商	Nintendo	类型	AVG
版本	汉化版	编号	0823

在NDS发售初期，Cing小组的冒险解谜游戏《异色代码》就获得了不少人的青睐，可说是当时必玩的NDS游戏之一。最近，该小组的另一款冒险解谜游戏《黄昏旅馆》的汉化版终于出炉，玩家可以毫无语言障碍地欣赏到游戏的精彩剧情了。看得出制作者在打造游戏的风格和氛围上花了不少功夫：故事发生在1979年的一个荒野破旧旅馆里；游戏需要竖着屏幕玩，其中左屏显示主角第一人称所看到的场景，右屏显示当前的地图；人物立绘采用了黑白两色的铅笔素描风格。故事方面，玩家扮演以前是警察但如今是推销员的Kyle，某天，他来到了一家叫做“黄昏的旅馆”完成老板分派的工作，并登记入住了215房间，而这个房间传说能够实现愿望……游戏的汉化素质非常之高，玩家完全可以当作官方中文版来玩。



▲游戏的人物立绘采用了黑白两色的铅笔素描风格。

推荐给 所有冒险解谜游戏爱好者・喜欢《异色代码》的人

NDS 心灵之泡

あわたま

厂商	Interchannel	类型	ACT
版本	日版	编号	3983

其实本作早在一年前就已经发售了美版（2685），当时小翔就觉得这款游戏的风格非常独特，可惜《掌机王SP》并未有过介绍。趁着最近日版的发售，我重新向大家推荐这款值得一玩的创意佳作。本作在画面上采用了中国水墨画的淡雅风格，再配上清新的音乐，玩起来十分的闲适和怡然。游戏中，玩家需要通过触笔操作，用泡泡运送魂魄到达关卡的终点，途中会有不少星星以及葫芦可以收集。当然，在关卡中还存在着不少的敌人和机关，玩家需要利用各种动物面具的特性来消灭敌人或者通过机关。比如按住右键可以戴上老虎面具将泡泡分割为几个小泡泡通过狭窄的地带，按住上键可以戴上鸟面具画出一个新的泡泡。日版除了在人设上改为了更符合亚洲人审美的造型外，基本和美版没有差别。

▲本作的画面看上去十分淡雅清新。

推荐给 喜欢轻松休闲游戏风格的玩家・不太擅长ACT而又喜欢ACT的玩家

PSP 豚鼠特工队

G-Force

厂商	Disney Interactive Studios	类型	ACT
版本	美版	容量	约1.14G

《豚鼠特工队》是迪士尼于7月24日上映的一部真人与CG相结合的电影，电影中被政府秘密训练的G-Force小队需要与不良势力研发的机械敌人（类似《变形金刚》中家用电器变成的机器人）战斗并最终完成拯救世界的任务。当然这个特工小队奇就奇在它是由4只豚鼠、1只鼹鼠和1只苍蝇组成。游戏中玩家需要操作小队的成员深入敌人公司内部，与不良势力展开一番较量。豚鼠的攻击比较简单，按方块键进行电子鞭攻击，连打能够使出连续技。圆圈键控制喷射飞行和加速奔跑，L和R键调整视角。本作在关卡进行中常常缺少流程提示，所以玩家还需要多多摸索场景内的各种物品和机关才不至于卡关。另外关卡中还存在着大量的芯片可以收集，它用来购买过场的剧情CG和概念原画。总之，这款电影改编的游戏素质尚可，即使没看过电影也可以一试。

▲游戏的画面很像迪斯尼的另一款动画改编游戏《小鼠大厨》。

推荐给 对电影改编游戏没有偏见的ACT爱好者・想看《豚鼠特工队》的玩家

NDS 美少女梦工厂4 特别版（汉化版）

Princess Maker 4 Special Edition

厂商	Cyberfront	类型	SLG
版本	汉化版	编号	2713

《美少女梦工厂》是PC平台非常知名的模拟育成游戏系列，系列第四作曾先后登陆PS2、PC、PSP和NDS平台。游戏的基本玩法和之前几作一样，玩家需要扮演父亲，将女儿从10岁一直培养到18岁，而长大后的女儿究竟是人中之凤还是沧海一粟，则完全需要凭玩家的培养方式的差别了。游戏的系统和上辑所介绍的《绫波育成计划》基本类似（毕竟都是Gainax开发制作），玩家需要为女儿制定每个月的活动安排，比如读书、习武、劳作等等，不同的活动会影响女儿的各项能力数值，从而影响女儿的成长并影响到最终的结局。游戏的结局超过30种，有些结局的达成非常有难度。游戏刚开始对女儿生日和血型的设定也都对其成长有所影响。本作主要汉化了游戏的文本，另外在某些结局的达成上还可能遇到少量的死机BUG。

推荐给 喜欢“养人”游戏的玩家·想养个女儿的人

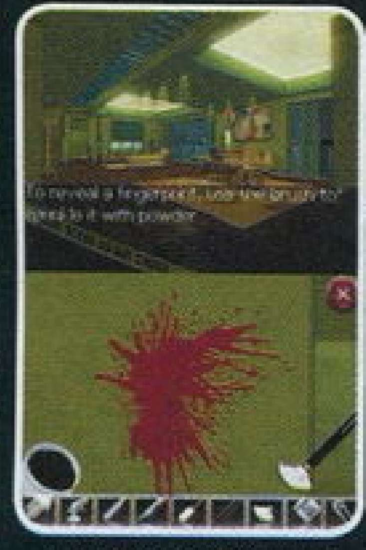


▲要想当个好爸爸不容易，要想当个别有用心的好爸爸更不容易。

NDS 犯罪现场

Crime Scene

厂商	Nobilis	类型	AVG
版本	欧版	编号	3985



▲玩家需要在犯罪现场找出所有的蛛丝马迹才行。

某天夜晚，警察局法医鉴识科的一名调查员Connor以及他的妻子的尸体在其公寓中被发现，警方初步判定是Connor杀妻后自杀。而玩家则扮演刚从警官学校医学院毕业的新手Simmons，围绕这一事件展开调查。经过初步的现场调查和在实验室进行的证据鉴识，除了目击证人的一个线索与事实相悖以外，鉴识官也基本认定为自杀。但事实真的是这样吗？之后从监视器的影像分析中发现了一名非常可疑的人物，但是在案发当时他却正在监狱中服刑……与其他强调逻辑推理的侦破AVG不同，本作的重点便在于科学鉴识上。玩家需要在犯罪现场采集指纹、收集血液样本、找到凶器以及其他线索，然后将这些拿到实验室中去对比指纹、检验血液样本、检查枪支的膛线痕等等。现实世界中的各种科学鉴识手法几乎都能在游戏中找到，拟真度非常高。

推荐给 喜欢侦破推理AVG的玩家·想体验真实案件中科学鉴识环节的人

NDS 歌谣世代

ザ☆歌 ジェネレーション

厂商	AQ Interactive	类型	MUG
版本	日版	编号	3992

在如今快节奏的社会里，人们常常会想起曾经的美好，因而打怀旧牌一直是商人捞钱的不二法门。之前已经有游戏厂商在NDS上制作了80年代游戏的怀旧合集，而本作则盯紧了日本七八十年代的流行歌曲。制作组在游戏中想方设法营造出80年代的时代氛围：游戏中的人物发型和衣着均为当时很流行而现在看起来很土鳖的造型；游戏中有一个“80年代收集品”的模式，里面收录了当时流行的各种玩意；演奏歌曲的背景舞台是当时风靡一时的各种电视娱乐节目的场景。这款MUG的玩法比较传统和简单，玩家主要需要注意从上方落下的各句歌词，当歌词刚好嵌入到方框中时点击歌词即可。值得一提的是如果提前点击歌词抢拍的话，演唱者的声音还会变调。另外在演奏时还可以点击右下方的人物伴奏来增强歌曲的节奏感。

推荐给 喜欢MUG的玩家·想了解日本80年代流行文化的人



▲游戏在尽力营造怀旧的氛围。

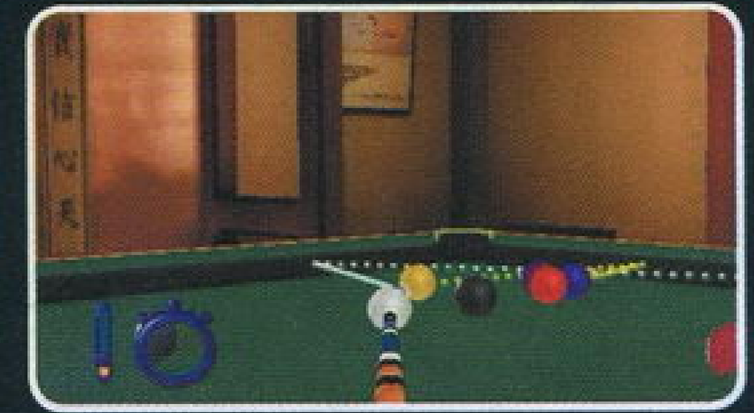
PSP 台球天王

King of Pool

厂商	Nordcurrent	类型	SPG
版本	欧版	容量	约88MB

本作是一款比较小巧的3D视角台球游戏，玩家首先可以在单人模式的教程中学习下本作的基本操作：十字键控制台面视角，摇杆控制挥杆的方向以及角度，○键查看击球线路（可配合十字键使用），△键俯视整个台面，×键击球（摇杆此时控制击球力度）。除教程外，游戏的单人模式还包括自由模式、生涯模式和花式模式。游戏收录了7种台球打法，除了著名的斯诺克，还收录了美式8球、9球、14.1等等，玩家可以根据自己的喜好随意选择打法。虽然游戏有一个多人模式，不过它仅仅只是一个一机两人的比赛模式。从小翔这个非台球狂热爱好者的角度来说，游戏的操作简单易于上手，球的线路和走位也较为真实，如果你喜欢这项运动，不妨随身携带这款仅有88MB容量的台球游戏。另外，本作还发售了Wii版同名作。

推荐给 喜欢台球运动的人


▲游戏操作简单，容易上手。





●上辑一品轩介绍的《横行霸道 唐人街战争》发布了汉化V1.4版，游戏修正了火拼时的死机以及一些剧情死机现象，基本上已经杜绝了死机BUG，光盘中收录了该版本补丁。

●麻将游戏《麻将霸王DS Special》（0797）发布了汉化测试版，游戏除了规则等少量部分未汉化外，其他地方都已汉化，喜欢麻将的朋友不妨一试。

●日本media5公司发售了以介绍我国《孙子兵法》为主的学习型游戏《孙子兵法DS》（3993）。

●《侦探神宫寺三郎》在NDS上的第一作《侦探神宫寺三郎DS 古老的记忆》在近日发布了美版（3994）。

●移植自PS2，具有独特画面风格的解谜冒险游戏《花与太阳与雨 无尽的乐园》美版发布（3971）。



●文字AVG界的神作《Ever17 时光的羁绊 白金版》发布了汉化版，游戏的剧情非常精彩，所有喜欢优秀剧情的游戏玩家都不应该错过本作，本辑光盘中附有该作的汉化补丁。

●文字AVG“Infinity系列”的第一款作品《Never7 无限轮回的终结》发布了汉化版，汉化组完全汉化了系统菜单与本篇全剧本。

●2009年5月14日发售的RPG《梦幻骑士》在最近推出了0.11汉化测试版，游戏的菜单完全汉化，剧情汉化到了斗技场。

●由国人制作的恐怖恋爱AVG游戏《刻痕》如今从PC平台移植到了PSP。游戏中有一定的血腥场面，对此过敏的玩家请慎玩。

●SCE人气体育游戏“《大众》系列”的最新作《大众畅快》发布了体验版，该作是一款收录了众多迷你游戏的合集作品，体验版中收录了一款迷你游戏。

●日本一出品的恐怖文字AVG《流行之神3 警视厅怪异事件薄》发布了体验版，该作以各种各样的恐怖都市传说作为游戏的主题。

●Idea Factory出品，曾经在PS2和X360上登场的S·RPG《炽热之魂》移植到了PSP平台并更名为《炽热之魂 加速》，游戏现已发售。

●Gungho Works出品的模拟育成AVG《魔女计划》发售。

●由Tomy代理发行的《幻想高尔夫 魔法飞球 携带版》美版发售。

最近到广州的某游乐园玩，刚玩了几个项目便被表哥怂恿去玩一个晕天转地的项目，在平时本来就有点晕车的我玩完这个就彻底歇菜了，连传说中的垂直过山车也因为身体不适而放弃。看来以后玩游乐园时还需要避重就轻、先易后难，不然银子就白花了啊！



光环收录 POCKET

推荐度 B

继年初的创意解谜游戏《迷你烟花》之后，SouthPeak Games又给我们带来了这款素质极佳的原创解谜游戏。游戏中玩家要帮助噜咕们收集天上散落的魔法陨星以及星球上的其他物品，最终将贪婪的咪姆们赶走，恢复噜星球以往的安宁。

文 伊娃 美编 澄香

NINTENDO DS

噜咕大对决

Roogoo Attack

SouthPeak Games	PUZ	2009年6月30日	美版
1～4人	256Mb	19.99美元	无对应周边

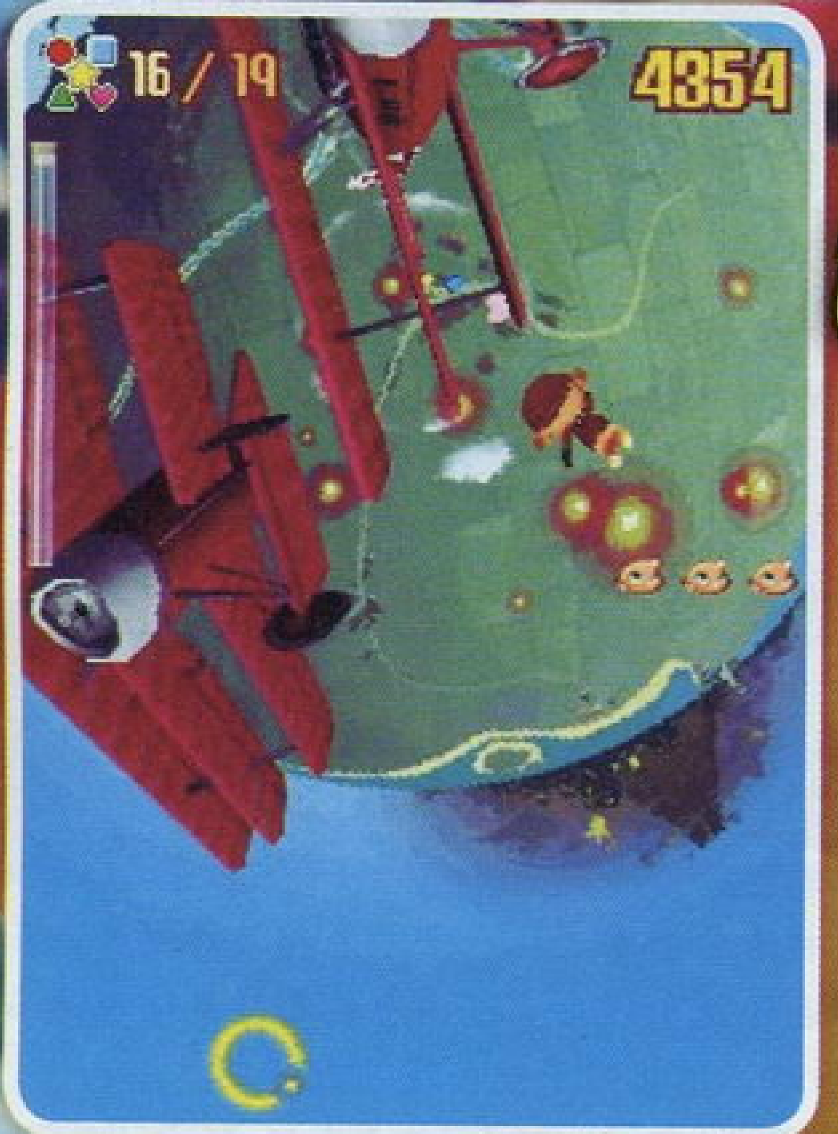
玩法

游戏中的收集物全部都是由上方掉落，玩家要控制首层平台以下的所有平台，按L键或R键控制平台进行顺时针或逆时针方向的转动，使得上方掉落的物品能够顺利穿过正确的洞孔，此时按A键可加快掉落速度。当最底层的洞孔都积满后即过关。如果收集物没有进入正确的洞孔，那么这些物品将全部丢失。

关于界面



上屏左侧的长形槽即是玩家的血槽，每丢失一个物品就会积蓄，积满后本关卡就会Game Over；每个关卡里系统都会有一个最短过关时间，当玩家的过关时间短于该时间时就会有分数奖励，而屏幕左上角的时间显示的就是系统最短时间的倒计时；屏幕右上角显示的是玩家的得分情况。



过关模式介绍

过关模式是游戏中除联机模式之外的惟一模式，该模式共有11个场景，从森林到高山再到沙漠，噜咕们一路跋山涉水才能最终到达噜星球。每个场景中都会有五六个小关卡，关卡与场景都需要玩家一一解禁。另外，游戏非常有创意地在每个场景中加入了一个特殊的飞行关卡（Skydriving），该关卡中，噜咕从高空跃下，下落途中会不时遇见咪姆军队或者敌方的战斗机，玩家在躲避它们的同时还得收集敌军中掺杂的陨星。飞行关卡的过关与否不影响其他关卡的解禁。

◀只要碰撞到敌军或者障碍物就会消耗部分HP。

收集物类型一览

游戏的规则虽然简单，但是后期关卡中基本都是将各种类型的收集物掺和在同一关卡中，每种收集物不仅要先按照顺序叠加起来，而且还必须从规定的洞孔中通过，所以游戏的难度可想而知。



▶当陨星叠加得很长时，如果手不够快，其他陨星掉落时就会很容易被碰掉。

陨星

陨星共分为四种形状，分别是圆形、方形、三角形和五角形，要掉落到平台上相同形状的洞孔中才能顺利通过。某些关卡中，这些陨星的颜色会发生变化，但是平台上洞孔的颜色却不变，这就十分考验玩家的应变能力了，是游戏的难点之一。另外就是游戏中还会出现双色陨星，也就是同一款陨星会有深浅两种颜色，在叠加时接触面的颜色必须相同才行，如果颜色不匹配，可以按B键将该双色陨星上下调换。

母鸡孵蛋

要想将鸡蛋与母鸡成功解救就必须要按照鸡窝→鸡蛋→母鸡的顺序来叠加，如果顺序错误是无法完成收集的。当叠加成功后，该组合必须要通过平台上棕色区域中的洞孔才能顺利掉落。

雪人



雪人是按照下身→上身→头部的顺序叠加的，叠加成功后需要从平台上白色区域中的洞孔穿过。

宝箱

宝箱是噜星球的王子丢失的宝藏，按照箱子→钱币→箱盖的顺序叠加起来，之后必须要从平台上绿色区域中的洞孔中穿过。

汉堡

汉堡的制作过程稍微复杂一点，按照面包片→牛肉→奶酪→面包片收集就可以了，制作完毕后整个汉堡需要从平台上的镂空烤架中穿过。

平台障碍一览



◀如果咪姆们是三两个叠加起来的，也只需按一次A键就可以了。

平台上设置的各种障碍给游戏增加了不小的难度，玩家在专心调整平台位置的同时还得兼顾敌军或者其他障碍。丢失的收集物越多，最后的评分也就越差，在游戏的中后期想要每关都100%完美过关绝非易事。

咪姆军

很多关卡中的平台上都会有很多紫色的咪姆军霸占着洞孔，如果不将它们赶走，那么陨星等物是无法收集得到的。当陨星从上方掉落下来时按加速键A键便可将咪姆军全部踢走。

孔盖



孔盖是游戏中出现较多的障碍，也是较难突破的地方，玩家往往会在此处丢失大量收集物。孔盖即洞孔上设置的会不停打开又合上的盖子，玩家首先要掌握好其开合规律，而且最好在靠近的时候再把握机会按A键迅速通过，这样是最保险的办法。

翻转/加速平台



某些平台会进行有规律的翻转，掉落物必须要在平台静止状态下才能通过，这时玩家就要抓住平台停止转动的机会，迅速按A键使得掉落物及时通过；另外就是某些平台本身就具有加速功能，当掉落物穿过时便会加速掉落到下一层，此时玩家就要做好准备工作，提前观看下一层平台洞孔的分布情况，使得物体掉落下来时能够及时穿过相应的洞孔。



游戏惟一令人不满的地方就是模式太单一，只有一个几小时就能通关的过关模式，让人不免失落。不过游戏通关后交代了一小段剧情，邪恶的王子在逃走前放出了“我还会回来”的话，是否暗示着本作还会有续作呢？一起期待吧！





NEIGHBOURS FROM HELL

《整蛊邻居》是欧洲著名的游戏公司JoWooD所开发的一款休闲游戏，曾推出过两作，此次移植到NDS虽然名字上打着是一代，但内容其实是系列第二作。作品里充满了欧美风格的恶搞，平时有捉弄人的想法但又没胆子实现的玩家可以尝试一下。

推荐度 B

NINTENDO DS

整蛊邻居 Neighbours From Hell	JoWooD	AVG	2009年6月12日	欧版
	1人	512Mb	19.99欧元	无对应周边

Story

主角伍德家的隔壁住着一个没有公德心的人，因为终日饱受邻居的不文明行为骚扰，伍德终于忍受不住了，他决定要整蛊回邻居一次。趁着邻居外出旅游，伍德也跟了上来，并用各种整蛊手段让邻居度过一个“难忘”的旅途……



玩法

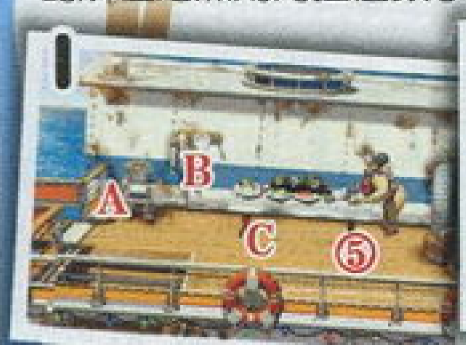
游戏的流程由关卡构成，伍德要做的就是用关卡提供的道具捉弄他那个没有公德心的邻居，不过光有道具是没用的，还得将道具放在合适的地方，这样整人的陷阱才能成立，之后当邻居走到这些陷阱或使用陷阱上道具时，就会被整得很惨，所以简单来说本作就是一个配对游戏。每关可整人的次数因关卡而异，每成功整邻居一次便能获得一枚金币，只要获得每关的全部金币即可过关。攻关过程中除了要正确安放陷阱外，另外还要注意不能给邻居发现伍德的存在，如果不幸被邻居发现的话，伍德会损失一条生命，当生命全部用完就GAME OVER了。

关卡概要

要整人就必须有实施者和对象，所以每一关里伍德和邻居都是少不了的。邻居的行动是固定的，他会在关卡里周而复始地移动，到各个地点去找乐子，一般这些地点就是整蛊场所，只要找到合适的道具并安放到这个地方，下次邻居来找乐子的时候就会中招。整人的道具分布在关卡的各个区域里，伍德先得把道具回收，再根据道具的信息来选择安放地点。行动的过程中伍德不能走到邻居所在的区域，否则就会被邻居发现，要注意有的关卡中还有狗，经过这些区域时得按住L键来放轻脚步走，要不狗叫也会引起邻居的注意。

过关步骤

下面以第一关为例，讲解一下攻关的步骤。如图，关卡分为Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ和Ⅳ四个区域，整人道具的所在地点用阿拉伯数字表示，而使用的场所则用字母表示。









第一步 熟悉关卡

关卡开始后先别急着到处乱走，应先用R键来观察邻居的行动规律，看他都会经过哪几个区，会在那些场所停留，观察的同时还可以顺便确认道具的分布。这关里邻居会到的区域只有Ⅰ和Ⅱ，在Ⅰ区他会偷拿船长的船长帽来臭美，接着是和他的老母亲一起大吃大喝，在Ⅱ区他则会眺望海景，因此区域Ⅲ和区域Ⅳ都是非常安全的。

另外NDS下屏邻居的头像还会显示他的状态，如头像上显示帽子的话就表示他想戴船长帽了，这时他就会朝船长帽的地点走去，同理显示海景的话则表示他想看海景了，不同关卡邻居所做的事也是不同的，不过只要用R键的观察再结合邻居的状态，就可以随时掌握邻居的动向了。

第二步 收集道具



邻居的行动规律和道具的位置都确认好后，就可以开始回收道具了，一般道具只要上前调查就可以入手，不过也有些例外的，需要先获得其他道具或玩一些小游戏后才能入手。如这关的道具4，就需要先获得道具3后，再对着4处的工具箱使用，接着玩完小游戏才能入手。这里还要注意某些小游戏如果失败的话会惊动到邻居，这时生气的邻居会满世界搜索伍德，只有躲在关卡里的隐藏点才能躲过一劫，像这关的隐藏点就是E处的椅子，当小游戏失败又或是狗惊动到邻居的时候，就可以来这里避难了。获得的道具会放在下屏的里，使用时只需用触控笔选择好该道具，再按A键就可以了。

第三步 开始整人

这关的道具有1.工具刀、2.香皂、3.铁丝、4.扳手、5.汤勺，除了铁丝是用来获得扳手的必要道具外，其他4个都是整蛊道具，而场所则有A.意粉锅、B.船长帽、C.桌腿、D.积水、F.护栏，收集好前面四种道具后就可以开始配对了。

通过道具的地点上说明，可以知道工具刀是在桌腿处使用的，用工具刀将半坏的桌腿弄断后，邻居大吃大喝的时候就会因弄垮桌子而惹恼他的母亲，从而获得一顿暴打，之后道具5的汤勺也因此出现。

整人的道具里有一些是需要在别的场所使用变化成另一种道具后才能在陷阱上使用的，如这关的汤勺，就需要先在意粉锅处使用得到盛满意粉的汤勺，这样再在船长帽处使用，把意粉装进船长帽里，当邻居戴船长帽的时候就会被弄得一头意粉。

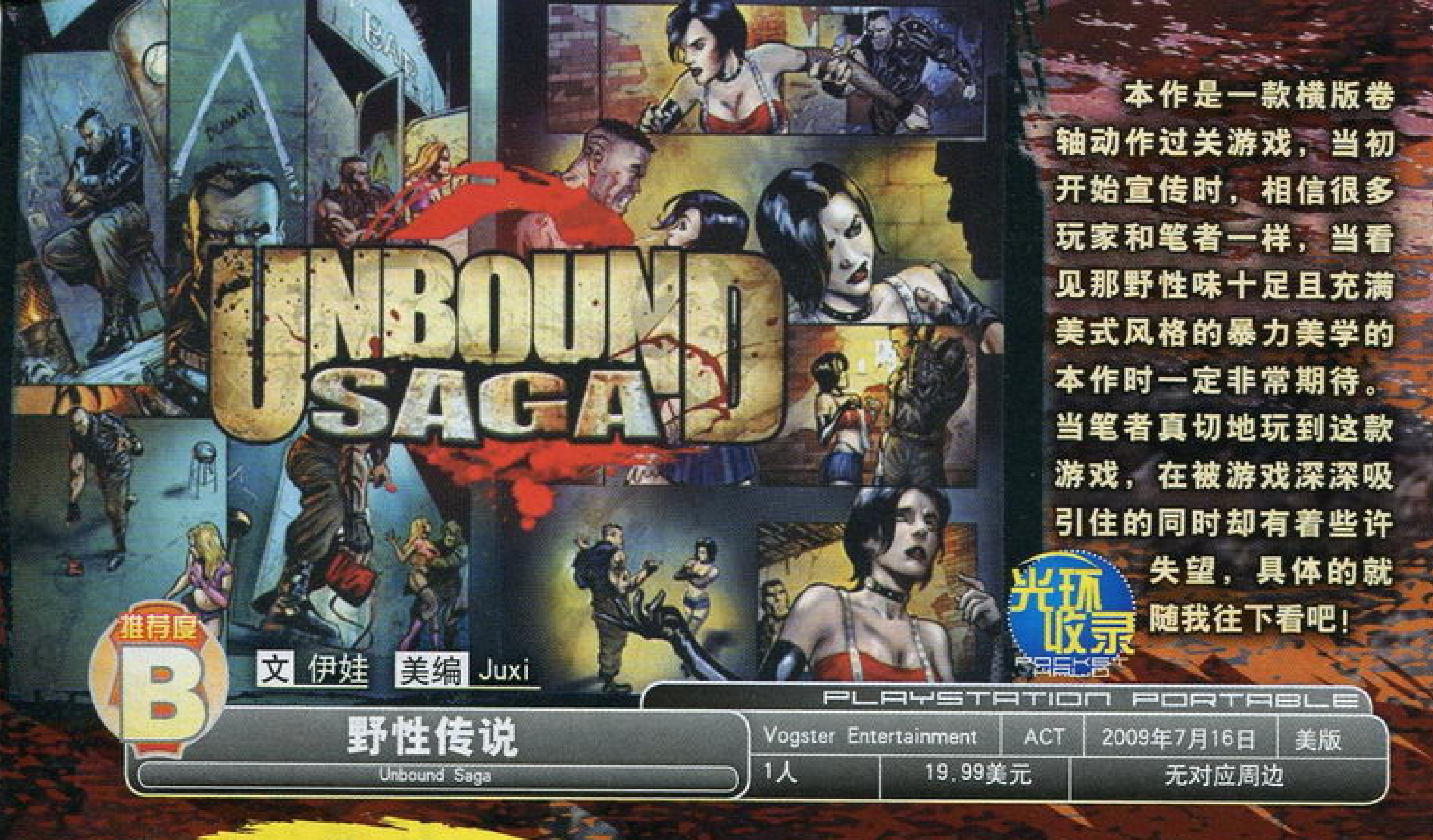
关卡里有的陷阱之间可以联动的，这种一般被称为连锁陷阱。这关的连锁陷阱是积水和护栏，积水很好理解，只要放上香皂，邻居就会因此滑到。扳手是用来弄开防止人掉下海的护栏的，可邻居也不傻，就算护栏开着不会直接往海里跳，所以还得借助前面的积水陷阱，同时把积水和护栏的陷阱布置好后，这样邻居就不仅会因为积水而滑倒，还会因为没有护栏的阻挡，一直滑到海里去。



以上就是这关的整人步骤，把所有的整人陷阱都安放好后，就可以慢慢欣赏邻居被整的模样了。

玩后感

虽然只是小品级游戏，不过游戏本身还是很有可玩性的，各种整人的方法层出不穷，玩家需要有一定的想象力才能顺利过关。不过因为本作是几年前的作品了，再加上NDS的机能限制，游戏画面进一步缩水，很多道具模糊得不能从外形上辨别出是什么，只能看物品的说明才知道该怎么用，而且邻居中招时的表现力也没有其他几个机种上的本作强。



本作是一款横版卷轴动作过关游戏，当初开始宣传时，相信很多玩家和笔者一样，当看见那野性味十足且充满美式风格的暴力美学的本作时一定非常期待。当笔者真切地玩到这款游戏，在被游戏深深吸引住的同时却有着些许失望，具体的就随我往下看吧！

光环收录

推荐度 B

文 伊娃　美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

野性传说 Unbound Saga	Vogster Entertainment	ACT	2009年7月16日	美版
	1人	19.99美元	无对应周边	

故事背景

本作改编自同名漫画，由美国著名漫画家Cliff Richards亲手绘制。故事讲述主人公Rick Ajax被困在了一个需要被拯救的漫画世界中，他不仅要面对漫画世界中的各种威胁，还要面对名为“The Maker”的敌人在主人公前进的路上不断“绘制”的各种艰险。



▶游戏充满着美式漫画的重口味，魄力感十足的过场自然也是看点。

操作说明

	男主角Rick Ajax	女主角Lori Machete
L键	防御	
R键	拾取（对地上道具有效）	幻影技
十字键/摇杆	角色移动	
△键	投掷（包括敌人及武器）	无
□键	抓举（对敌人有效）	跳跃
×键	踢腿/挥舞武器	脚踢
○键	拳击/挥舞武器	刀砍

其他（男女主角通用）

双击主角面朝方向	奔跑
双击主角面朝方向+○键	飞奔后的翻滚撞击
双击主角面朝方向+×键	飞踹攻击
双击主角侧身方向	上下翻滚，以回避同一水平方向的敌方攻击

系统说明

游戏中按下SELECT键便可在男女主角之间任意切换（因剧情需要致使其中一名主角暂时离开时除外），玩家控制其中一主角后，另一主角交由AI自动控制。但由于AI极低，所以并不指望能够和其打出漂亮的互动配合，他（她）也不可能帮你杀掉多少敌人，最多只能充当肉盾。但交由AI控制的主角最大好处在于其是永远不会被打死的，当血减到一定数量后便不会再减。因此当玩家控制的主角出现体力不支时可利用此特性交由AI控制，绝对是明智之选。令人不爽的是本作不支持主角死亡后的续关设定，就连此类游戏都拥有的“命数”设定也不复存在，因此一旦主角阵亡便直接返回主菜单画面无法原地复活。

▲游戏中最大的难点在于源源不断被“画”出来的敌人，注意千万不能被大量敌人夹在中间，需立刻闪避并重新展位。

男女主角使用心得

两名主角的格斗术种类及攻击方式完全不同。男主角高大威猛，非常擅长大魄力的冲撞压杀及各种投技摔跤技巧，还可拾起场景中的一切道具当做武器攻击敌方。男主角的攻击力高得恐怖，可使用的武器种类繁多，但不同的武器拿在手里却始终只有“挥舞”和“砸”两种攻击方式，连最爽快的突刺都没有。虽然各种攻击的威力极大，但男主角缺点在于行动迟缓，破绽较大。



▲男主角身高马大，被他这样砸下去，不死也残。

女主角的身手则非常敏捷，尽管女主角装备了双刃，但其攻击力却远小于男主角，不过迅猛的攻击频率弥补了这一点。女主角还拥有独有的幻影技能，不仅能够自我回复还能发起全屏攻击。

游戏中男女主角施展任何攻击及技能都会消耗部分血槽下面的蓝色行动槽，然而只要收集敌人随机掉落下的“蓝色十字架”道具便可完全恢复行动槽，或者只要主角停止攻击或技能输出也可缓慢自动恢复。另外，当2名主角受创后，只要不再被对方命中便可缓慢恢复血槽。

技能树详解

▲人形豹、熊！游戏中玩家要面对各种长相奇异的敌人。



▲游戏的最终BOSS，还没男主角健壮的他挨了三拳两脚后就这样永远地躺下了。

本作采用了时下美式RPG中广泛使用的技能树系统，每种技能一目了然地呈现在玩家面前，甚至可直接观看每种技能的演出效果。因此玩家可根据自己的需要有针对性地学习技能及提升能力，非常方便。提升技能需要技能点数，每关完成后便可自动奖励4点技能点数，也可通过已完成的关卡反复刷取。每个技能可进行2段提升，每段花费1个技能点数，因此稍花时间便可习得全部技能。技能树中可供玩家提升的选项如下：

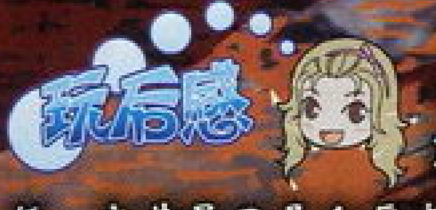
Combs连续技 主角的连续攻击技巧，由于本作的手感较差，且敌人被攻击后的硬直及反作用的回馈几乎无法察觉，因此原本应该爽快无比的连续攻击大打折扣，不但难以施展，且威力小，很难对对手造成持续性、范围性的有效打击。

Slams投掷技（男主角） 男主角的招牌技，全部都是值得学习的强力技能，破坏力大，非常实用。强烈推荐□+○的腾空飞甩，强悍无比！

Shadow幻影技（女主角） 类似于魔法的女主角招牌技，也同样非常实用，游戏中需反复使用自我回复及全屏攻击，因此同样需第一时间全部习得，最实用的莫过于R+←的治疗技能（仅限女主角单体）。

Talents天赋 在这里可以提升主角各项技能的威力、连续技威力、行动速度、HP上限等。

Power力量 在此玩家可提升主角的拳脚基础攻击力。



本作最大的问题在于那轻飘飘、软绵绵的打击感，如果关闭音效，我们甚至不知道主角是在打架，以为是在猜拳。游戏中仅有的两三场BOSS战也做得非常拖沓，既不刺激也不震撼，BOSS不仅瘦弱而且AI极低，充其量只是血厚点的小杂鱼。当然本作的画面及气氛上的渲染还是值得肯定的，的确够野性、够蛮荒，这也是为什么说本作看起来比玩起来好太多的原因所在！

光环收录 POCKET HALO

攻略透解 GUIDE THROUGH

推荐度 B

文 羽纹&骚扰天皇·SK&洋葱 美编 咕噜

PLAYSTATION PORTABLE

伊苏Ⅰ&Ⅱ 年代记

イースⅠ&Ⅱ クロニクル

伊苏Ⅰ&Ⅱ 年代记	Falcom	A·RPG	2009年7月16日	日版
イースⅠ&Ⅱ クロニクル	1人	5040日元	无对应周边	

"《伊苏》系列"是Falcom当家作品之一，讲述系列主角亚特鲁的各种探险经历，虽然本作经历了PS2、PC、NDS等众多平台的冷饭，但这次的PSP版不论在画面还是音质上的表现都比前几个版本要好上不少。接下来就为大家献上本作的详细攻略，让我们一起来领略《伊苏》原点作品的魅力吧！

游戏操作

键位	说明
方向键/滑杆	控制角色、光标的移动
×	取消/切换主角步行或跑动的状态
○	确定/加快对话速度
△	使用道具
□	打开道具栏
R	迅速切换主角装备的指环
Select	开启/关闭屏幕上主角能力和所在地域的显示信息
Start	打开游戏主菜

注※：在主菜单OPTION的"移动设定"选项里，将第一项选为"歩く"则主角通常移动时为走动；选"走る"的话则为跑动。

模式和难度介绍

选择"NEW GAME"后会出现两个选项，这是选择游戏中的人设，其中年代记模式（クロニクルズモード）效果为左图人设，原始模式（オリジナルモード）效果为右图人设。确定自己喜欢的风格后会来到难度选择界面，本作提供有"EASY、NORMAL、HARD、NIGHTMARE"四种难度，各难度之间的主要区别在于敌人的攻击力高低，由于"《伊苏》系列"向来都是以高难度著称，因此如果你是新手玩家的话，羽纹还是推荐以EASY或NORMAL来进行游戏会比较合适。







作为系列的初始作品，《伊苏Ⅰ》的战斗系统相对于现在的游戏口味有点“另类”。当初制作本作的口号便是“简单、轻松、有趣”，游戏中没有华丽的魔法攻击、没有炫目的招式特效，玩家只需控制亚特鲁往敌人身上“撞”便能攻击敌人。但要注意不要正面和敌人冲突，否则攻击敌人的同时也会被敌人攻击，从而导致在一些混乱的场面里被敌人围攻而死，可以说如何成功从侧面攻击敌人是游戏中制胜的关键。



▲从侧面进攻相对容易把握。

正面撞击

最不利的攻击方位，很容易受到敌人的反击，并且会造成相互抵挡攻击。当玩家因抵挡所产生的后座力而被对方逼至角落或是后方有敌人冲上来时就会比较危险。

侧面撞击

比较合适的攻击方位，同时也是玩家较容易把握的。通常情况下从该方位发起进攻就不会遭到目标的反击。

背后撞击

最理想的攻击方位，不过实现起来也比较困难。当游戏中期取得能降低敌人行动速度的“时之指环”后能使该攻击行动难度下降不少。

角色能力&装备

在《伊苏Ⅰ》中，我们的主角亚特鲁最高只有10级，当等级升满后想提升能力就必须依靠替换装备来实现。角色的装备有剑、盾、铠甲和指环，其中前三者影响人物的具体攻击（STR）和防御（DEF）值，而指环则提供诸如HP回复、伤害加倍等辅助效果。由于“《伊苏》系列”的攻防设定非常严格，双方数值差距即使只有个位数也能使战局有很大差别，因此收集装备就显得尤其重要。

《伊苏Ⅰ》武具一览

武器名称	效果	取得方
SHORT SWORD	STR+5	巴尔巴多港口的武器店处购买，500G，或者是第一次见到史拉夫后出门与巴尔巴多港口的所有NPC对话，之后再回去同史拉夫对话他便会赠予。
LONG SWORD	STR+15	巴尔巴多港口的武器店处购买，2000G。
TALWARL	STR+25	从神殿救出菲娜后返回巴尔巴多港口与史拉夫对话获得。
SILVER SWORD	STR+40	剧情进行到废坑取得萝妲之种后迅速吃掉，然后来到草原与东边的萝坦之树对话后取得，只有该武器能对最终BOSS产生伤害。
FLAME SWORD	STR+55	最终迷宫达姆塔20F的宝箱内。

铠甲名称	效果	取得方法
CHAIN MAIL	DEF+5	巴尔巴多港口的防具店处购买，400G。
PLATE MAIL	DEF+15	巴尔巴多港口的防具店处购买，2000G。
REFLEX	DEF+25	巴尔巴多港口的防具店处购买，5000G。
SILVER ARMOR	DEF+35	废矿B1F的宝箱内，只有该铠甲能有效防御最终BOSS的攻击。
BATTLE ARMOR	DEF+50	最终迷宫达姆之塔19F的宝箱内。

盾名称	效果	取得方法
SMALL SHIELD	DEF+5	巴尔巴多港口的防具店处购买，700G。
MIDDLE SHIELD	DEF+15	巴尔巴多港口的防具店处购买，2000G。
LARGE SHIELD	DEF+25	巴尔巴多港口的防具店处购买，6000G。
SILVER SHIELD	DEF+35	神殿地下3F的宝箱内，只有该盾牌能有效防御最终BOSS的攻击。
BATTLE SHIELD	DEF+50	最终迷宫达姆之塔15F的宝箱内。

指环名称	效果	取得方式
POWER RING	给予敌人的伤害变为两倍	完成分支事件③的报酬品。
RING MAIL	主角所受伤害变为1/2	神殿1F左边的宝箱内。
TIMER RING	令敌人的行动速度变慢	废矿地下1F的宝箱内。
HEAL RING	在无法回复HP的区域也能进行回复，同时恢复速度加快	废矿地下2F的宝箱内。
EVIL RING	配合道具“ブルーネックレス”可打开拉多之塔的恶魔之门；单独装备的话角色HP急速减少，并且在死亡前无法更换其他指环（相当于自杀）	达姆之塔2F的宝箱内。

《伊苏I》道具一览

道具名称	效果	取得方法
イースの书・ハダルの章	——	打倒神殿B3F的BOSS后从宝箱中取得。
イースの书・トバの章	——	剧情发生到莎拉遇害后与占卜店里的老人对话后获得。
イースの书・ダビーの章	——	消灭废矿B3F的BOSS后从宝箱中取得。
イースの书・メサの章	——	消灭达姆之塔8F的BOSS后从宝箱中取得。
イースの书・ジェンマの章	——	消灭达姆之塔14F的BOSS后从宝箱中取得。
イースの书・ファクトの章	——	打倒最终BOSS法克特后调查其掉落的黑披风取得。
宝箱の键	可开启迷宫里被封印的宝箱	神殿B2F的宝箱内。
牢屋の键	打开神殿牢房、解救菲娜的必要道具	神殿B3F的宝箱内。
神殿の键	打开神殿1FBOSS所在房间的房门	剧情发展到从莎拉处拿到水晶后，到赛皮克村与杰巴对话获得。
象牙の键	可开启神殿B3F里BOSS所在房间的房门	神殿B3F的宝箱内。
大理石の键	可开启神殿B3F里BOSS所在房间的房门	神殿B3F的宝箱内。
ダームの键	可开启废矿B3F里BOSS所在房间的房门	废矿B3F的宝箱内。
クリスタル	从杰巴那里拿到“神殿の键”的信物	集齐剑、铠甲和盾三种战士标准武具后与莎拉对话获得。
ロダの种	吃下后可与萝妲之树对话	废矿B2F的宝箱内。
银の铃	交给赛皮克村的村长后可以得到力量指环	神殿B2F的宝箱内。
银のハーモニカ	蕾娅遗失的口琴	废矿地下2F的宝箱内。
偶像	从拉巴老伯那里拿到“ブルーネックレス”的信物	与多奇的剧情对话中获得。
ロッド	可以在达姆塔的魔镜里进行传送	消灭达姆塔14F的BOSS后从宝箱内取得。
メガネ	装备后可理解伊苏之书上古文字的内容	拉达之塔里的蕾娅赠予
ブルーアミュレット	可以开启通往最终BOSS房间的门	解读前五本伊苏之书后找达姆塔11F的卢塔对话取得。
ルビー	在交易所卖钱用，值1200G	神殿1F的宝箱内。
サファイアの指轮	交给米内亚城酒场的独眼男可得到1500G和150EXP	在米内亚城的交易所花1000G购买。
ネックレス	在交易所卖钱用，值500G	神殿B1F的宝箱内。
金の台座	在交易所卖钱用，值2000G	在草原东部的一个湖泊边捡到。
ヒール ポーション	HP完全恢复的伤药	在米内亚城的医院内花300G购买，另外在一些迷宫的宝箱内也能拿到。
ウイング	使用后直接飞回米内亚城（最终迷宫达姆塔内无法使用）	在米内亚城的交易所内花200G购买。
ハンマー	可以破坏达姆塔外墙的柱子	消灭达姆之塔8F的BOSS后从宝箱中取得。
ミラー	一定时间内封锁敌人的行动，对BOSS无效	在米内亚城的交易所内花100G购买，另外在一些迷宫的宝箱内也能拿到。
マスク オブ アイズ	戴上后可以见到迷宫内的隐藏通道	神殿B1F的宝箱内（菲娜所在牢房里的那个宝箱）。
ブルーネックレス	戴上后可以避开达姆塔内的传送陷阱	在达姆塔3F的隐藏房间内找到拉巴老伯，将道具“偶像”交给对方后获得。
ベスティアリーポーション	使用后可在屏幕上显示主角和怪物的基本信息	草原东部的一个宝箱内。
纸切れ	蕾娅所编写的乐章，可交予她进行演奏，有剧情发生	在草原东部萝妲之树旁边的宝箱内。

HP回复说明

游戏中主角亚特鲁的HP上限只有255，凭这点数值撑不住那些怪物几下，因此及时回复是攻略中很重要的环节。游戏中主角有自我回复能力，在城镇、村庄、草原或荒野等地原地站着不动HP就会徐徐回复，此时主角的HP值越高则回复速度越快；而在迷宫这种被邪气污染的场所，亚特鲁的自我恢复能力就会消失，这种情况下就必须依靠装备治愈指环来获得回复能力。除此之外，伤药是游戏里极为重要的救命稻草，使用后HP瞬间补满，在冒险过程中记得时刻随身携带，注意伤药的最大携带数量为一个。





▲治愈指环是攻略中的重要道具，务必取得。

游戏杂项

①在买/卖东西的时候连续多次选择不买/不卖，老板就会降低/提高10%的价格，使用一次后以后全部有效。

②本作迷宫中的敌人为可见式，注意消灭一个后会在迷宫的某个地方生成另外一个，玩家在冒险过程中时刻需对周围的环境保持警惕，特别是在原地站立回复体力时更是要小心别被突然出现的怪物偷袭。

③不管你装备多强，养成在游戏中随时存档的习惯比什么都好，本系列实在是太容易GAME OVER了。

④BOSS战中角色装备的指环效果会强制消失，并且无法使用伤药来回复体力，能否通过完全考验玩家的操作水平。

⑤通关后在主菜单下追加“TIME ATTACK”模式，玩家可连续挑战游戏中出现的BOSS。





在海的另一端，有个以银矿出名的小岛艾斯塔里亚（エステリア），那是一座贸易往来频繁、富饶美丽的海岛。但在一天，小岛被一个称为“岚之结界”所产生的强大风暴所包围，艾斯塔里亚从此与世隔绝……

有一个喜欢冒险的红发少年——亚特鲁（アドル），他从小就在亲人的影响下爱上了冒险。旅途中无意听到关于艾斯塔里亚的传说后，在好奇心驱使下的亚特鲁决定挑战岚之结界，前往艾斯塔里亚探险，而伊苏传奇的故事，也由此展开。

《伊苏1》简要地图

神殿
盗贼基地
废坑
山道
萝妲之树（西）
草原F
草原D
草原H
赛皮克村
草原E
草原C
草原G
梦游的卢塔
草原B
草原I
湖泊
米内亚小道
草原A
米内亚镇
巴尔巴多港口
萝妲之树（东）

第一章 使命

醒来的亚特鲁发现自己正躺在病床上，本来想站起来的他却发现自己已经体无完肤，痛得动一下都很困难。旁边的老医生布鲁多（ブルドー）告诉他，他在海边被自己的儿子史拉夫（スラフ）所救，这时候史拉夫正巧进门，亚特鲁急忙道谢。在交谈中，史拉夫对亚特鲁突破结界的事感到十分吃惊，本来想和亚特鲁详细谈谈，但一旁的护士艾拉（アイラ）以亚特鲁需要静养为由把两人赶走，史拉夫只好作罢。

由于受伤期间亚特鲁受到良好的医护，很快伤口就愈合，能下床走动。这时老医生布鲁多建议亚特鲁去港口仓库找史拉夫聊聊。和史拉夫的交谈中亚特鲁了解到自从出现岚之结界后，岛上各地都出现了凶狠的魔物，而史拉夫他们组成了“自卫队”抵抗魔物的袭击。在得知小岛上有巴尔巴多（バルバド）、米内亚（ミネア）、赛皮克村（ゼピック村）三个地区后，亚特鲁决定先前往最近的米内亚城打听情报。

CHECK POINT

1.从史拉夫家中出来后先与村里的所有村民对话，然后再去找史拉夫，他会因敬佩亚特鲁的勇气而赠送一柄护身用的短剑（SHORT SWORD），使用它就可以斩杀草原上的怪物了。



跨过广阔的草原，亚特鲁来到米内亚城，这里为了抵抗魔物的袭击，在四周都筑起了高高的围墙，在和村民的交谈中亚特鲁得知城南的相命

馆中有一名占卜师在寻找一个传说中的剑士，亚特鲁决定去应征试试，但要见到占卜师最起码要有一套完整的战士装备，即有剑、铠、盾在身。经过一番努力亚特鲁凑齐了一套装备（赚钱方法详见下面CHECK POINT），来到相命馆和占卜师莎拉（サラ）见面。在和莎拉的交谈中，莎拉称亚特鲁正是她寻找的剑士，并要亚特鲁协助她寻找“伊苏之书”（イースの书），相传伊苏之书一共分为六本，上面记载了伊苏国的历史，而其中一本伊苏之书就在北方的神殿中。离别前莎拉把自己的水晶球（クリスタル）交给亚特鲁，并交待他先去赛皮克村找她的叔母杰巴（ジェバ）。

CHECK POINT

1.游戏初期亚特鲁身上有1000G，但要买齐一套战士装备这点钱还远远不够，由于剧情需要这里必须去赚钱，最简单的方法莫过于出城打怪，当然前提是你得有相当的耐心，因为城外敌人掉落的金钱少得可怜，嫌麻烦的玩家可以参考如下两个分支事件。

分支事件①

到酒场柜台前找到盗贼三人组，与独眼男多尼斯（ドニス）对话得知他的戒指不慎丢失，为此其苦恼不已。亚特鲁在同村民的交谈中获知戒指被镇上交易所的老板毕姆（ビム）捡到了，在奸商那里花1000G购得“サフイアの指轮”后拿去交给多尼斯，他不仅会拿出1500G作为酬金，而且还能给亚特鲁增加150的EXP。

分支事件②

在城中与某一NPC对话得知在东北面的湖中有宝贝，根据该消息提示来到湖泊的右上角调查湖面的漂浮物得到“金の台座”，将其带回米内亚城卖给交易所的毕姆可赚到2000G。完成上述两个分支事件后就有3500G了，可以在装备店购买剑、防具、盾后前往左下角的占卜屋找莎拉（有闲钱的话，不妨去交易所把另外两个道具也买下）。



来到赛皮克村后亚特鲁见到了莎拉的叔母杰巴，杰巴看到莎拉的水晶球后相信他是被选中的剑士，于是将神殿钥匙（神殿の键）交给他。

CHECK POINT

分支事件③前半

前往赛皮克村左下角的房间见到了村长罗贝鲁斯（ロベルス），他说村里的镇村之宝“银の铃”被不明人士偷走了，村里有人看见是一个穿黑披风的人所为，村长怀疑是盗贼团的人。前往神殿右边的盗贼之砦会见头目却被告之这桩失窃案与他们无关，此时亚特鲁只好暂时放下这事前往神殿。

分支事件④

在赛皮克村的一所房子里和卢塔·洁玛（ルタ=ジェンマ）的妻子交谈后，她要求亚特鲁帮忙寻找因为梦游而走失的丈夫，回到巴尔巴多港的医院里能看到他，之后在草原里救出被魔物袭击的他并带回赛皮克村，完成事件后主角得到500EXP。

1.解决上面两个分支事件后回到游戏主线。神殿位于赛皮克村的北方，作为游戏的第一个迷宫，其内部的岔路不多，而且敌人分布不密集，攻略难度不大。要注意《伊苏》里等级差距对攻防影响很大，5级左右再去B2F挑战比较保险。进入神殿后先右行，其中金色的女神像有传送功能，通过金神像进入内部。此地右边的宝箱里有ルビー，卖到交易所里值1200G。左侧的宝箱目前还打不开，无视之。继续前行到一扇有徽章的门前记得准备下，接下来是BOSS战。

BOSS	ジェノクレス		
HP	STR	DEF	EXP
100	90	76	500

要点说明：第一个BOSS，实力非常弱，建议等级在LV4左右再来会比较有效率。只要利用火焰的间隙上前攻击对方，几轮下来便能结束战斗。



第二章 神殿之书

按照莎拉的情报，伊苏之书的其中一本“ハダルの章”便在神殿的最深处。干掉守门的幽灵，亚特鲁来到B1F的地下牢房，在这里亚特鲁发现被囚禁在此处的菲娜，看到菲娜因为惊吓过度而虚弱的身体，亚特鲁决定先把她带回村子再继续探险。



CHECK POINT

1.进入神殿后先去B2F取得“宝箱の键”、“牢屋の键”和“银の铃”，然后回到B1F的右上角救出菲娜（在该牢房内的宝箱里可以拿到魔眼面具“マスケ オフ アイズ”），注意菲娜的HP很少，要护送她出神殿很有难度。如果之前有在交易所购买了能使怪物暂时停止行动的道具“ミラー”将会使护送任务轻松不少。另外有了“宝箱の键”就能开启之前无法打开的宝箱，里面有所受伤害减半的饰品RING MAIL。

分支事件③后半

在神殿内，亚特鲁找到了属于赛皮克村的“银の铃”，而后在与菲娜的对话中获悉宝物确实是被那个身着黑披风的男子偷窃，而她也是被对方带到这里的。将“银の铃”完璧归赵后，罗贝鲁斯村长慷慨地赠予了力量指环（POWER RING），装备后能增加不少攻击力。然后再回到巴尔巴多港口（バルバドの港）找史拉夫谈话取得新武器TALWARL。

刚到村口菲娜就支撑不住倒下，亚特鲁只好背着菲娜来到杰芭家。由于菲娜有杰芭的照顾，亚特鲁放心地继续前往神殿寻找伊苏之书，利用之前菲娜交给他的道具，亚特鲁识破了密道成功进入神殿深部。战胜守门的怪物后取得了第一本伊苏之书·哈塔尔之章（イースの书·ハダルの章）。

CHECK POINT

1.在B3F的左上角取得“象牙の键”，然后下行看到第一个女神像传送点后装备魔眼面具可以看到右侧隐藏的门（注意装备该面具后无法看到敌人），进去取得“大理石の键”并利用上方的女神像传送到内部，分别用“象牙の键”和“大理石の键”打开两扇门迎来BOSS战，击败蜈蚣后打碎上方的墙壁进入里面房间取得“イースの书·ハダルの章”。



BOSS	ニグティルガー		
HP	STR	DEF	EXP
200	175	149	5000

要点说明：总体来说非常容易的一个BOSS，从头到尾只会使用头部攻击亚特鲁，只要一直绕着圈攻击它的身体，它就如同噬身蛇一般不断追着自己的尾巴绕圈，轻松胜利。

回到杰芭家，亚特鲁将取得的伊苏之书交给杰芭，杰芭看到伊苏之书时仿佛感觉到什么不祥的预兆而脸色突变，她告诉亚特鲁命运的齿轮已经开始转动，莎拉可能有危险，让亚特鲁急忙去米内亚城找莎拉。当他赶到占卜馆时发现自己已来迟了一步，莎拉已经被人谋杀，旁边的一位老人把莎拉的遗物——第二本伊苏之书·托霸之章（イースの书·トバの章）交给了亚特鲁，并交待了莎拉的临终遗言：“要亚特鲁快去废坑道取得第三本伊苏之书”。

第三章 废坑

亚特鲁把莎拉的死讯告诉杰芭，伤心的杰芭告诉亚特鲁，她和莎拉都是伊苏大陆的六位神官之一，她们的使命就是为了防止几百年前的灾难再次发生。两人通过解读伊苏之书，发现岚之结界、魔物的出现和莎拉的死亡都有着一定联系。解读完伊苏之书后在桥头能碰到菲娜，她告诉亚特鲁自己没

有过去的记忆，自己为什么会被神秘黑衣人关押在神殿的地牢中也不得而知。如此一来亚特鲁决定先按照莎拉的遗言去废矿查看情况。

在废矿中亚特鲁找到了第三本伊苏之书·达比之章（イースの书·ダビーの章），并成功通过几百年前由女神创造的双子树的考验。





2.回到废坑，在B3F中有进入BOSS房间的必要道具达姆钥匙（ダームの键），干掉BOSS后取得第三本伊苏之书·达比之章（イースの书·ダビーの章）。

CHECK POINT

1.新迷宫废坑的位置在草原西北部，先往北过桥后再往西前进即可到达，迷宫的难度比神殿还容易，只是视野更加狭小，特别在B3F的时候要小心不要被怪物围攻。进入废坑后先在B1F的宝箱中收刮银铠（SILVER ARMOR）和时之指环（TIMER RING）后再前往B2F，B2F里有萝妲之种（ロダの种）、银之口琴（银のハーモニカ）以及极重要的饰品治愈指环（HEAL RING），全部取得后先不急着前往B3F，返回地面吃掉萝妲之种后与草原东、西两边的萝妲之树（ロダの树）对话，双子树将银剑（SLIVER SWORD）托付给亚特鲁。

分支事件⑤

取得银剑后有个分支事件可以先去完成：在米内亚城东北的墙角里站着诗人蕾娅（レア），她告诉亚特鲁自己的口琴掉了，而之前在废坑B2F找到的银之口琴正是她焦急寻找之物。将在草原里宝箱中取得的纸片（纸切れ）和银之口琴一起交给蕾娅，她会为你弹奏一首优美的曲子。

BOSS	ヴァジュリオン		
HP	STR	DEF	EXP
255	230	224	5000

要点说明：该BOSS比较有难度，在蝠怪合成一体时才能攻击到它，且攻击时间非常短。发现蝙蝠集中在一起并发出红光的时便是它们要合体的征兆，赶快上前准备攻击吧。在分离状态时BOSS则会利用一群小蝙蝠围攻亚特鲁。其实该BOSS利用一定技巧，还是能让战斗简单化——只要在一定范围内不停地饶圈跑，蝙蝠就会傻傻的一直跟着亚特鲁走，只要注意不要把双方的距离拉开即可，特别是蝙蝠刚分离的时候，可以在不远处适当地等待小蝙蝠集中起来再跑。因为一旦被拉开距离，有些离亚特鲁比较远的小蝙蝠会失去攻击目标而到处乱飞。



第四章 伊苏历史

亚特鲁取得第三本伊苏之书后回到杰芭家里，让杰芭解读三本伊苏之书：

哈塔尔之章

自从伊苏创造了克雷利亚金属后，神殿开始日渐繁荣，但是就如同双刃剑一般，神殿中的魔性也越来越强大，并最终导致了灾难的降临，就连安全的大地都要受到牵连。神知道世界将要灭绝，只有双子树和双子之月才能永远守护这片土地。

托霸之章



双子女神和六位神官统治着伊苏国，双子女神是伊苏国的象征，担负永久保护伊苏国和这片大地的使命，双子女神中一位代表着责任和秩序，另一位代表自由，如果失去其中任何一个，人类将会受到毁灭性的打击，永远不能回到往日的繁荣。

达比之章

伊苏陷入无尽的灾难中，大地被魔物蹂躏，城市和村庄都被破坏，喷发的岩浆淹没大地，人类四处逃亡，希望之光渐渐消失，黑暗统治了世界。也许真的是因为克雷利亚金属带有魔性的缘故而引起这些灾难，为了拯救人类，神将克雷利亚金属封印，并警告人类不得再触犯禁忌。

解读完三本伊苏之书后，杰芭认为剩下三本书应该在双子神所在的达姆塔（ダームの塔）中，因为那座塔据说是可以通往伊苏国的古老遗迹。并告诉亚特鲁她的儿子在北方的山上当盗贼头领，应该能协助亚特鲁进入塔内。

亚特鲁急忙赶到神殿东边的盗贼之砦里找杰芭的儿子戈巴恩（ゴーバン），戈巴恩告诉亚特鲁自从岚之结界出现后，塔内出现了大量的魔物，亚特鲁怀疑达姆塔就是魔物聚集的地方。进入前，戈巴恩拜托亚特鲁帮忙寻找自己的手下多奇（ドギ）。

塔里果然有大量的魔物，突破魔物的层层围攻，亚特鲁来到6F，想不到在这里亚特鲁不小心进入了魔物设下的陷阱，被传送到塔内的一个地下牢房中，而且身上的银系装备也不翼而飞。巧合的是卢塔·洁玛也被关押在这里，原来他是进塔寻找一名叫拉巴（ラーバ）的老人，不料也中了这个陷阱。两人正在想要如何出去时，戈巴恩的手下多奇出现，打破墙壁把他们救了出去，分开时卢塔拜托亚特鲁去找拉巴，并交给他信物"偶像"。

在3F的一处石像中亚特鲁利用魔眼面具成功找到拉巴老人，拉巴告诉亚特鲁自己是前来调查达姆塔，不料被一群魔物困在此处，说完老人交给亚特鲁一条抗魔项链，借助项链亚特鲁成功通过6F的陷阱，并在多奇的帮助下找回了银装备，取得第四本伊苏之书·梅莎之章（イースの书·メサの章）。



CHECK POINT

1.达姆塔岔路非常少，但塔内通道相对拥挤，且怪分布密集，常常会进入一对多的局面。小心不要和杂兵正面冲突，就255HP不够和它们耗的，应尽可能避免战斗快速通过。

2.在2F宝箱中取得的恶魔指环（EVIL RING）不要随便装备，否则会死得很惨。一路前进到6F，这里记得多留意路上杂兵的分布和地形，等会在没有银装备的情况下很容易GAME OVER，需要快速通过。到达6F后进入陷阱被传送到地下牢房，和牢房的卢塔对话多次后多奇出现，得到"偶像"。

3.在3F很多石像并排的地方使用魔眼面具进入隐藏门口（要小心别在看不到怪的时候被围攻），和拉巴交谈取得"ブルーネックレス"，装备后通过6F陷阱。

4.8F的BOSS先别着急打，可以先去7F和9F的宝箱中找回剑和盾再打也不迟，这样能使战斗轻松很多。胜利后取得第四本伊苏之书·梅莎之章（イースの书·メサの章）和铁锤（ハンマー）。



BOSS	ピクティモス		
HP	STR	DEF	EXP
255	264	232	5000

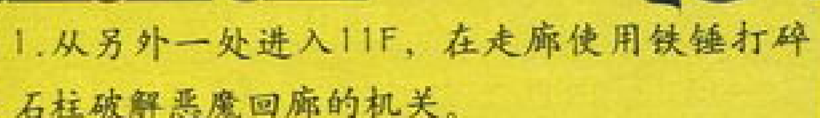
要点说明：一头巨大的螳螂，虽然攻击方式很简单，但攻击力高得可怕，稍不注意就会被秒杀。平时只要在远处引诱它扔出三把镰刀，趁镰刀还没收回的间隙去攻击即可。



第五章 达姆塔的恶魔

亚特鲁利用恶魔之锤成功破坏11F的机关，通过能吸取生命的恶魔回廊来到魔镜之间，在这里亚特鲁又遇到了拉巴老人，可老人似乎受伤不轻，虚弱的拉巴告诉亚特鲁，在双子塔另一座塔的顶端关押着一名少女，那里被施了强力的魔咒，希望亚特鲁能帮他把少女救出。

消灭岩石怪物、破解魔镜迷宫，亚特鲁在众人的帮助下终于取得了第五本伊苏之书·吉玛之章（イースの书·ジェンマの章），可这时天也渐渐暗下来，亚特鲁想起进塔时戈巴恩的嘱咐“活人只能在塔里待一天，否则就会有生命危险。”亚特鲁急忙加快脚步，穿过17F的云梯后，亚特鲁到达了拉达塔，利用之前老人交给他的破魔项链成功破除魔咒见到被关押的少女——蕾娅。蕾娅告诉亚特鲁将她关押在这里的人是魔王达尔克（ダルク＝ファクト），也正是那个身披黑色披风的神秘男子。他想利用魔物统治这里，让艾斯塔利亚成为自己的东西，这便是他想君临天下的野心。由于他的斗篷是用特殊的金属克雷利亚（クレリア）编制，想要对其造成伤害就必须使用有同样质地的银系武具。说完蕾娅交给亚特鲁一副眼镜，戴上它亚特鲁也能看懂伊苏之书了。



1.从另外一处进入11F，在走廊使用铁锤打碎石柱破解恶魔回廊的机关。

2.13F和拉巴对话后从左边进入BOSS房间，胜利后得到第五本伊苏之书·吉玛之章（イースの书·ジェンマの章）和手杖（ロッド）。



3.取得手杖后亚特鲁就能进入13F的那些魔镜，取得最后的银之铠甲“SILVER ARMOR”并继续前进。

4.15F里有战斗之盾（Battle Shield），16F可以进入双子塔的附属塔拉多之塔(ラドの塔)，装备恶魔指环（2F取得）和“ブルーネックレス”（拉巴赠送）破解魔咒进入房间，剧情后得到能看懂伊苏之书的眼镜（メガネ）。



BOSS	コンスクラード		
HP	STR	DEF	EXP
255	267	230	5000

要点说明：与其叫它石头人，不如说是一堆石头聚集在一起的怪物。这个BOSS只会不断地发射碎石头攻击亚特鲁，BOSS会在顺时针和逆时针中改变发射顺序，只要一直和BOSS保持零距离，并跟着BOSS的节奏走，要取胜极为轻松。



第六章 伊苏大陆

借助蕾娅给的眼镜，亚特鲁读懂了剩下两本伊苏之书：



我们被魔物逼入了神殿内，六个强大的怪物逼迫我们成为他们的手下，我们决定暂离此地。但我们坚信还会回来。因为臣服于怪物，我们暂时躲过了灾难，但人民却过着痛苦的生活。人类啊，请不要放弃，终有一天，新的领导者会出现。

吉玛之章

魔王用魔物威胁着人类，双子女神也在人们面前消失，从此再也没人见过女神。据传智慧神官卢塔家的传家宝能够消灭魔咒，但这需要时间、智慧和希望。

根据吉玛之章的消息提示，亚特鲁了解到卢塔家族有一块青色金属可以解除魔物的咒语，于是他就快马加鞭地赶到11F的角落里找到受伤的卢塔，卢塔告诉亚特鲁能将六本伊苏之书集齐的人有着赐予这片大地和平的力量。说完便把自己的传家宝——湛蓝守护（ブルーアミュレット）送给了亚



特鲁。利用湛蓝守护亚特鲁成功来到21F击败了守门的双头怪，进入密室见到了魔王达尔克。

"你就是那个占卜师选中的剑士吗？谢谢你把五本伊苏之书送来，我就让你们在另一个世界相见吧！"

CHECK POINT

1.从18F开始敌人的强度会增加不少，建议稳扎稳打，没血了找个安静的角落回满血再前进，否则很容易被围殴秒杀。在F19和F20分别有战士之铠和火焰剑，但宝箱前都有重兵把守，小心前进为好。

2.取得眼镜读完伊苏之书后前往11F找卢塔取得湛蓝守护。

3.21F还是魔镜迷宫，传送到BOSS房间，胜利后出现隐藏通道，进入见到最终BOSS，胜利后调查斗篷取得最后本伊苏之书·法克特之章（イースの书·ファクトの章），阅读后发生剧情，飞向天空的神殿。





魔王达尔克的力量十分强大，多个回合后，亚特鲁抓住机会，终于一击了结魔王。在魔王留下的斗篷中，亚特鲁找到最后一本伊苏之书·法克特之章（イースの书·ファクトの章），戴上蕾娅的眼镜后，亚特鲁看到了最后一本伊苏之书的内容：在一个旭日升起的早上，魔物停止了进攻，但为了防止魔物再次出现，神在伊苏之书里注入了力量，让能得到六本书的勇者使用，但行使魔力的人最终将被魔力锁吞噬，没有心中的繁荣，大地仍然将是一片废墟，而宝玉和魔法金属，都是女神所恩赐给人类的宝物……

六本伊苏之书发出了光芒，被光芒所包住的亚特鲁，朝天空中的神殿飞去，新的旅途将要开始……

BOSS	ヨグレクス&オムルガン		
HP	STR	DEF	EXP
255	270	238	5000

要点说明：双头怪，非常简单的一个BOSS，要注意只有攻击菱形的头才能造成伤害，而每攻击一次，两个头便会互相替换位置。BOSS只会按照一定的规律行动，而左下和右下两个角落是它的攻击死角，只要站那等待时机攻击即可，只要有耐性，取胜不难。



BOSS	ダルク=ファクト		
HP	STR	DEF	EXP
255	290	255	5000

要点说明：战斗前记得装备上银系列套装迎战，只有银系装备才能有效对抗魔王。魔王只会使用流星雨追击亚特鲁，但攻击速度非常快，平时记得要多跑位。需要注意的是每打中魔王一次，亚特鲁命中魔王时的站立点就会陷落，因此战斗中要小心别掉下去和被活活卡死在某个地方。推荐先在场景的左右两侧活动，等空间缩小后再往中央靠拢。





与只靠物理攻击闯天下的《伊苏Ⅰ》不同，《伊苏Ⅱ》加入了魔法系统，魔法的加入大幅提升了游戏的战略性以及爽快程度。在游戏的第一个迷宫玩家只要完成指定条件就能获得魔力（下文有具体说明），接着只要按下○键就可以发动已学会的魔法，而R键则可以进行魔法切换。个别魔法是可以长按○键蓄力的（如火系魔法），玩家还可以在使用物理攻击的同时进行魔法蓄力。

由于《伊苏Ⅰ》和《伊苏Ⅱ》除了魔法不同以外，系统方面大致相同，这里就不再对基本系统进行介绍了，大家可以参考《伊苏Ⅰ》的系统部分。

《伊苏II》武器防具一览

武器名称	效果	价格	取得方法
SHORT SWORD	攻击力+5	200	在朗斯村武器店购得，或是从废墟的老人那获得
LONG SWORD	攻击力+10	1000	在朗斯村或拉米亚村的武器店购得
TALWARL	攻击力+20	5000	在朗斯村或拉米亚村的武器店购得
HYPER CUTTER	攻击力+40	10000	在拉米亚村的武器店购得
BATTLE SWORD	攻击力+60	–	萨尔蒙神殿地下水路的宝箱中获得
CLELIA SWORD	攻击力+83	–	解除石化诅咒后从地下水路的萨达那获得

铠甲名称	效果	价格	取得方法
CHAIN MAIL	防御力+4	500	在朗斯村武器店购得
BREAST PLATE	防御力+9	2000	在朗斯村或拉米亚村的武器店购得
PLATE MAIL	防御力+15	8000	在朗斯村或拉米亚村的武器店购得
REFLEX	防御力+22	16000	在拉米亚村的武器店购得
BATTLE ARMER	防御力+32	–	萨尔蒙神殿地下水路的宝箱中获得
CLELIA ARMER	防御力+45	–	拉米亚村的哈达特处获得

盾牌名称	效果	价格	取得方法
WOOD SHIELD	防御力+3	100	在朗斯村或拉米亚村的武器店购得
SMALL SHIELD	防御力+7	1500	在朗斯村或拉米亚村的武器店购得
LARGE SHIELD	防御力+12	6000	在朗斯村武器店购得
IRON SHIELD	防御力+18	–	在萨尔蒙神殿达比管区的宝箱内获得
BATTLE SHIELD	防御力+26	–	在萨尔蒙神殿本馆的宝箱内获得
CLELIA SHIELD	防御力+38	–	最终决战前从卢塔那获得

《伊苏II》饰品一览

名称	效果	取得方法
精灵の衣	待机时HP自动回复	冰壁的宝箱中获得
鹰の雕刻	火焰魔法带有追踪效果	冰壁的宝箱中获得
隼の雕刻	火焰魔法带有追踪效果，性能提高	萨尔蒙神殿地下水路的宝箱中获得
クレリアの指轮	一定几率让敌人攻击无效化	圣域托尔的宝箱中获得
やすらぎの指轮	减少MP的消耗	萨尔蒙神殿法克特管区的宝箱中获得
女神の指轮	可弱化最终BOSS的攻击	打最终BOSS前在伊苏中枢从莉莉娅那获得

《伊苏II》魔法一览

名称	效果	取得方法
ファイヤーの魔法	火焰攻击	废坑内的宝箱中获得
ライトの魔法	照明	废坑深处的宝箱中获得
リターンの魔法	传送魔法	莉莉娅康复后从巴诺娅处获得
テレパシーの魔法	能变身成魔物，并与魔物交流	冰壁的宝箱中获得
タイムストップの魔法	让时间停止	萨尔蒙神殿达比管区的宝箱中获得
シールドの魔法	使敌人攻击无效化	伊苏中枢内的宝箱中获得



名称	效果	取得方法
ハダルの章	－	初期拥有
トバの章	－	初期拥有
ダビーの章	－	初期拥有
メサの章	－	初期拥有
ジェンマの章	－	初期拥有
ファクトの章	－	初期拥有
いにしえの石版	－	废墟墙壁上获得
神界の杖	与女神像接触后可让主人公获得魔力	废墟内获得
铁矿石	可卖给武器店	废墟等迷宫中获得
冰雾の玉	可制造冰道	冰壁迷宫中获得
神殿の键	可打开神殿内的门	在逃脱者的秘密据点与莉莉娅对话获得
水路室の键	开启水路的水门	从地下水路的齐斯那获得
ささやきの耳饰り	可用来偷听他人交谈	从熔岩之村的鲁巴那获得
リラの贝壳	可以与远处的人交谈	从拉米亚村的哈达特那获得
通行证	可进入神殿深处	杰曼管区中获得
银のペンダント	戴上后可通过女神像前往神殿本馆	地下水路的宝箱中获得
金のペンダント	戴上后可通过女神像前往神殿中枢	解除石化后前往逃脱者的秘密据点获得
银のハーモニカ	解除女神们的封印	最终战之前从戈巴恩那获得
邪恶な铃	吸引魔物	废坑最下层隐藏通道的宝箱中
导きの卷物	接触女神像时可获得情报	归还所有伊苏之书
幻影の镜	在冰壁中找到隐藏门	冰壁的宝箱中获得
黑い真珠	隐藏着巨大的力量，后期用于解除石化	熔岩地带拿到一次，后期在萨尔蒙神殿中再获得一次
圣なる杯	解除主人公身上的诅咒	达比管区左上方的房间内使用光系魔法获得
梦见の石像	用于解除石化	钟楼内获得
マトック	可敲开墙壁	废坑内获得
バノアの手	交给医生的信	从巴诺娅那获得
リリアの药	治疗莉莉娅的特效药	集齐“ロダの实”和“セルセタの花”并交给医生后获得
石の靴	可在冰面上自由移动	冰壁的宝箱中获得
ロダの叶	装备后可防止中毒	在熔岩地带魔物的住处获得
生命の药	死后可自动复活	在朗斯村的道具店内购买，60000G
ウイング	可以瞬间回村	在朗斯村的道具店内购买，100G
药草	回复50点HP	在朗斯村的道具店内购买，迷宫中也能找到
リンゴ	回复25点HP	在朗斯村的道具店内购买，10G，也可以在迷宫中找到
ロダの实	MP全回复	迷宫中找到
マールの花	回复15点MP	在朗斯村的道具店内购买，10G，也可以在迷宫中找到
セルセタの花	HP、MP全回复	废坑深处获得
クルの实	回复40点MP	拉米亚村内获得
熏制肉（极上）	礼物，可回复HP	提奥的好感度提高后获得
生肉（极上）	礼物，可回复HP	娜修的好感度提高后获得
ミートルーフ	礼物，可回复HP	鲁修的好感度提高后获得
クルの实のパイ	礼物，可回复HP	扎雷姆的好感度提高后获得
ベスティアリーポーション	调查敌人的情报	废墟宝箱中获得

流程攻略

第一章 伊苏之国

困难地睁开双眼，眼前有一位白衣少女正不安地望着自己。见亚特鲁睁开眼，少女才松了一口气。少女的名字叫做莉莉娅（リリア），而这里，则是一个名为“伊苏”的国家……莉莉娅并没有急着询问亚特鲁为何从天而降，比起这个她更担心亚特鲁的伤势。在少女的带领下，亚特鲁来到了朗斯村（ランスの村）养伤。

香喷喷地睡上一觉后与莉莉娅的母亲聊了会天，从她的口中亚特鲁得知莉莉娅身患重病，接着莉莉娅的母亲希望亚特鲁替她将一封信带给诊所的医生。谁知到了诊所后却得到了医生被困在废墟中的消息，经商量，亚特鲁决定帮助众人去废墟救人。

废墟在小村的东北方，进入废墟深处后亚特鲁吃惊地发现里面竟然有个神殿——圣域托尔（圣域トール）。不过现在没有时间研究，毕竟救人要紧。在深处的废坑内亚特鲁找到了被困的医生，医生得知莉莉娅生病后，表示需要两种珍贵的药材才能对莉莉娅进行治疗。

流程提示

前往废墟前先与村口附近的村长对话，得到许可证后废墟的守卫才会让我们进入废墟深处。进入废墟后别急着前往圣域托尔，废墟的第一张地图内有不少好东西，与地图右边的老伯交谈能获得武器，地图左方的一面墙上有“いにしえの石板”。

等级提升到一定程度后将废墟右侧的石像怪消灭，它们身后的宝箱内有“神界の杖”，拿到之后调查废墟右上方的女神像主人公就可以获得魔力，之后再从其他宝箱找到魔法道具就能使用魔法了。

进入圣域托尔后一路前进，进入途中的一个房间内调查石像归还一本伊苏之书，接着继续前进来到废坑。废坑里的路相当复杂，在第一个分岔口先选择左边的道路前往神殿还书。接着回到分岔口，这一次选择右边的路。继续前进，遇到分岔口时先去右边找到铁锹，接着返回分岔口左走。来到下一个分岔口时往右走调查尽头的石堆就能找到被困的医生，利用铁锹将石堆破坏救出医生，接着回到分岔口，从左边进入下一层，之后先去左侧的神殿归还书，还完书后依次按照下→左→中→左的顺序前往下一个神殿归还书，然后返回废坑的最后一个分岔口，往右走便会遇到BOSS。

药材之一的“セルセタの花”在废坑最深处的小湖边，拿到后别急着离开，在那一层的深处我们可以找到光系魔法“ライト”。接着使用光系魔法照亮周围可以发现下方有两个隐藏通道，里面分别能获得铁矿以及触发主线剧情需要用到的关键道具“邪悪な铃”。最后沿路回到废墟入口，往右上方前进在三棵树的中间会发现另一个药材“ロダの実”。





BOSS ベラガンダー

本作第一个BOSS的攻击方式十分单调，它的光弹攻击只要站远点就非常好躲。不过由于对方攻击力过高，不推荐打近身战。建议玩家多利用魔法在远处进行攻击，BOSS张开两只爪子时对其进攻能得到很好的效果。

第二章 根源

经过一番搜索，亚特鲁集齐了药材。利用亚特鲁找来的药材，医生顺利将药调了出来。喝下药后，莉莉娅的脸色好了很多，看来药的效果不错。为了感谢亚特鲁，莉莉娅的母亲将家传的法杖交给了他。

住在村子左下方屋内的一名村民称，自家的地下室最近总是会发出奇怪的声音，亚特鲁进入地下室拿出了之前在废坑中找到的“邪悪な铃”，谁知随着铃声响起，竟有大批魔物涌出。将魔物消灭后继续调查地下室，亚特鲁发现这里竟然有一个神殿，在神殿深处亚特鲁将最后一本伊苏之书还给了神官，并得到了神官的指引，得知一切灾害的根源就在萨尔蒙神殿（サルモン神殿）之中。在神官法克特（ファクト）的指引下，亚特鲁回到了圣域托尔，之前那扇因封印而紧闭的大门被打开了，而门的另一头，竟是一片被雪与冰所支配的世界。忍受着刺骨的严寒穿过冰壁后，等待着亚特鲁的又是一条地狱般的灼热之路，看来要到达神殿可不是一件轻松的事。



流程提示

进入冰壁后先往左走，在深处找到“冰雾の玉”。之后进入冰壁内部，一路前进会看到一个发光的地面，在此处使用“冰雾の玉”就会出现一座桥。继续前进，途中的宝箱中有“鹰の雕像”，遇到有冰块挡路的情况可以用火魔法将冰块破坏掉，之后能从宝箱中获得“テレパシーの魔法”和“石の靴”，有了“石の靴”后主人公就能在特别光滑的冰面上行走。回到最初获得“冰雾の玉”的地方，从左边的梯子爬上去就会找到“幻影の镜”。一路前进来到冰壁的最深处，对着巨大的门使用“幻影の镜”，接着进入大门就会遇到BOSS。

BOSS ティアルマス

本战同样推荐使用魔法，BOSS跳在空中时我们是打不到它的，最好的攻击时机是它落地的瞬间。受到一定程度的攻击后BOSS有时候会进行连续跳跃，看它跳完一下后千万别急着冲上去。

第三章 炙热地带

原以为熔岩地带里尽是魔物，没想到在深处亚特鲁竟发现了一个挺热闹的小村庄。可是当亚特鲁表示要过桥的时候，大桥旁一名叫鲁巴（ルバ）的男子却找了各种理由阻止他通过。亚特鲁总觉得鲁巴似乎隐瞒了什么，经过调查得知，原来鲁巴的孩子被一个身穿黑色斗篷的家伙抓走了，那个人还称只要鲁巴不让亚特鲁通过这座桥，就把孩子还给鲁巴。

在熔岩地带的深处，亚特鲁成功找到了鲁巴的孩子，见到儿子平安无事鲁巴非常高兴，他为自己之前的行为向亚特鲁道了歉。本打算在这里喘口气，亚特鲁却突然想到这孩子之所以被抓全是因为自己，虽然不知道那个穿黑色斗篷的是什么人，但自己若继续留在这里的话恐怕会给村人带来麻烦，因此亚特鲁决定立即动身前往目的地。



流程提示

进入熔岩地带后会看到女神石像，在一旁使用“邪恶な铃”可触发剧情。接着进入右方魔物的家，调查里面的大树可获得“ロダの叶”。此时若使用“テレパシーの魔法”的话还可以与魔物们进行交谈。

离开魔物的家后进入左边的入口，接着向上并从右边的一个洞口前往熔岩之村。在村子最上方的桥边与一名叫做鲁巴的村民交谈，接着使用“テレパシーの魔法”变身后再次与鲁巴交谈，最后变回人类第三次与其交谈并选择“子供の救出を申し出る”便能得到“ささやきの耳饰”。

出村后往熔岩地带的左方前进，来到毒气地带时需要装备之前拿到的“ロダの叶”。一路前进，在深处的石像上获得一颗“黒い真珠”。返回上一个房间，然后进入右上方的入口，在一面有裂缝的墙壁旁使用“ささやきの耳饰”，发现墙那头有人后将“黒い真珠”交给他们就能将人救出来了。接着一直向右上方前进就能把小男孩送回熔岩之村了，注意途中不要让小男孩被敌人攻击到，他的死亡会直接导致Game Over。通过大桥一直前进就是BOSS战了。



BOSS グラルディ

由于场地不大，战斗时要小心别被BOSS本体碰到。BOSS每隔一段时间会将内体的内脏吐出，过一段时间后又会吸回去，BOSS张开口的时候我们要用魔法对准其口部进行攻击，这样才能对其造成伤害。回避内脏时注意别让自己被逼到角落，不然会比较难躲。BOSS将吐出的东西吸回时也是攻击的好机会。

第四章 救出

离开熔岩地带的亚特鲁来到了一个名叫拉米亚（ラミア）的小村，在小村中亚特鲁认识了一名叫做哥特（ゴート）的门卫。哥特称自己的好友萨达（サダ）为了救出被困在神殿内的未婚妻，只身一人闯入了遍地都是魔物的神殿，现在生死不明。之后亚特鲁又见到了萨达的父亲哈达特（ハダト），得知亚特鲁也准备前往神殿后，哈达特希望他能够帮忙调查儿子的下落。

利用变身魔法，亚特鲁顺利潜入了神殿，可还没走几步，身穿黑色斗篷的达雷斯（ダレス）突然出现在亚特鲁眼前，达雷斯警告亚特鲁不要继续深入神殿，可亚特鲁却打算无视他继续前进。见状，达雷斯使用魔法将亚特鲁变成了魔物，并嘲笑说亚特鲁干脆就用这个丑陋的身体活一辈子吧。

幸好拉米亚村中有一名懂得解除诅咒的老人，在老人的帮助下亚特鲁恢复了人类的姿态。再次潜入神殿的亚特鲁在地下水道中遇到了很久未见的莉莉娅，她的身边还有很多村民，一问得知原来大家都是因为遭到了魔物的袭击才会逃到了这里。正当莉莉娅和亚特鲁沉浸在重逢的喜悦中时，阴森的达雷斯再次出现，他举起手中的杖念起咒文，瞬间亚特鲁周围的人都变成了石头……在女神的指引下，亚特鲁在神殿内找到了黑珍珠和一个石像，利用黑珍珠和石像的力量，他成功将被石化的所有人都从诅咒中解救了出来，在获救的人中亚特鲁发现了哈达特失踪已久的儿子。



流程提示

与村子上方的哥特交谈后下楼与村左下方屋子内的哈达特对话得到“リラの贝壳”，再与哥特交谈就能进入其身后的萨尔蒙神殿。在神殿入口处看见守卫时需要使用“テレパシーの魔法”变身并与他们交谈才能继续前进。

进入神殿的哈达尔管区（ハダル管区）后向右方前进来到杰曼管区（ジェンマ管区），在杰曼管区的一间房内与红衣人交谈获得通行证（必须使用“テレパシーの魔法”变身才能交谈），接着来到该管区的上方和守卫对话，就能进入法克特管区（ファクト管区）了。继续前进来到会议室，在门口使用“ささやきの耳饰”获得暗号“tierra”。接着回到最初的哈达尔管区，这次往左走前往特巴管区（トバ管区），变身后与守卫交谈并选择正确的暗号，继续前进在一个房间内会遇到达雷斯，剧情

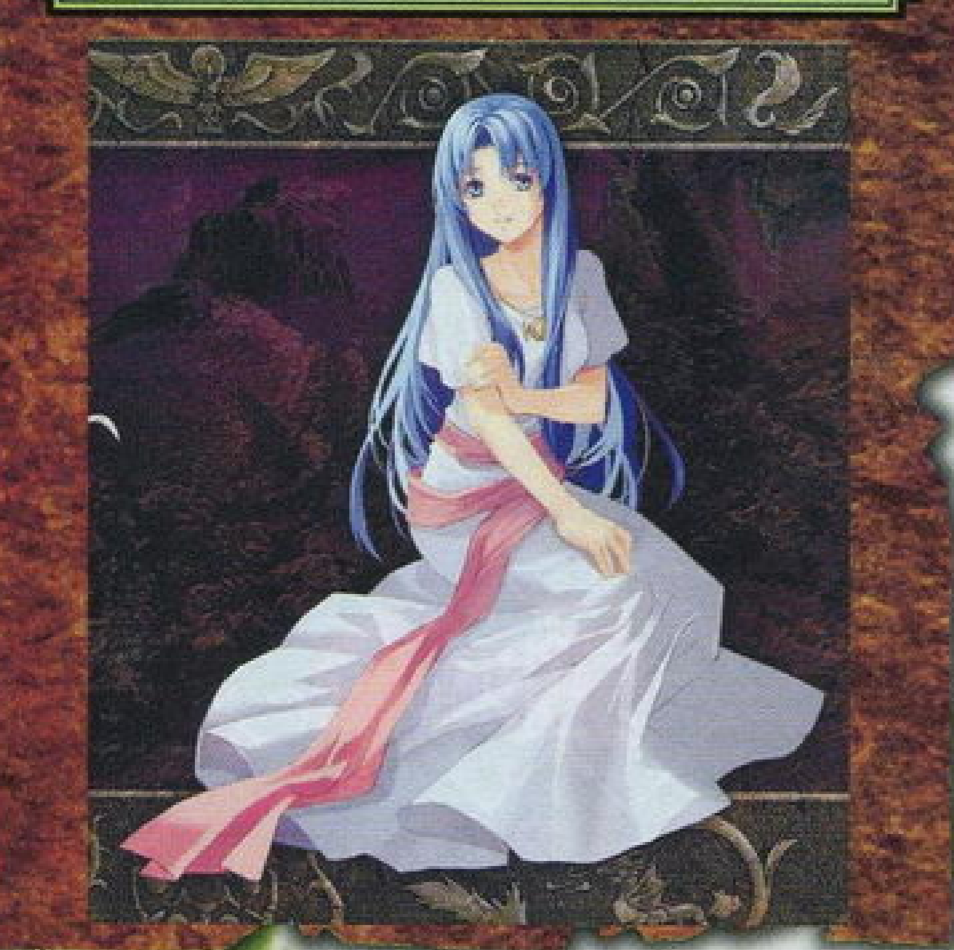
伊苏Ⅰ&Ⅱ 年代记

结束后主人公因诅咒变成了魔物。离开房间从左边的路来到达比管区（ダビ—管区），在左上方一个有石台的屋内使用光系魔法会发现圣杯，将圣杯带回拉米亚村交给住在村子北边小屋里的雷古（レグ）就能解除诅咒。回到与达雷斯相遇的地方，继续前进来到地下水路。前往地图左下角的逃脱者的秘密据点（脱走者の隠れ家），在里面与莉莉娅交谈获得“神殿の键”。剧情结束后来到达比管区，用刚获得的钥匙打开之前紧锁的门，能发现装有“タイムストップの魔法”和“IRON SHIELD”的宝箱。接着进入地下水路西部，在右侧的房间内打开开关，前往地下水路东部，在地图右上方会发现重要道具“银のペンダント”。回到哈达尔管区，进入中央的房间就会发生BOSS战。

BOSS ドルーガー

我们必须从正面对BOSS使用魔法才能对其造成伤害。BOSS本体发出的激光虽然很好躲，不过它每隔一段时间就会扔出几个卵，经过一段时间后这些卵就会变成无数光弹，非常难躲。建议一看到卵就优先消灭，实在来不及的话可以利用之前获得的“タイムストップの魔法”来停止时间。





终章 回归

最终决战的时刻来临了，亚特鲁将要去面对隐藏在萨尔蒙神殿最深处、一切灾害的根源，只要将其打败，伊苏之国将重返大地……

流程提示



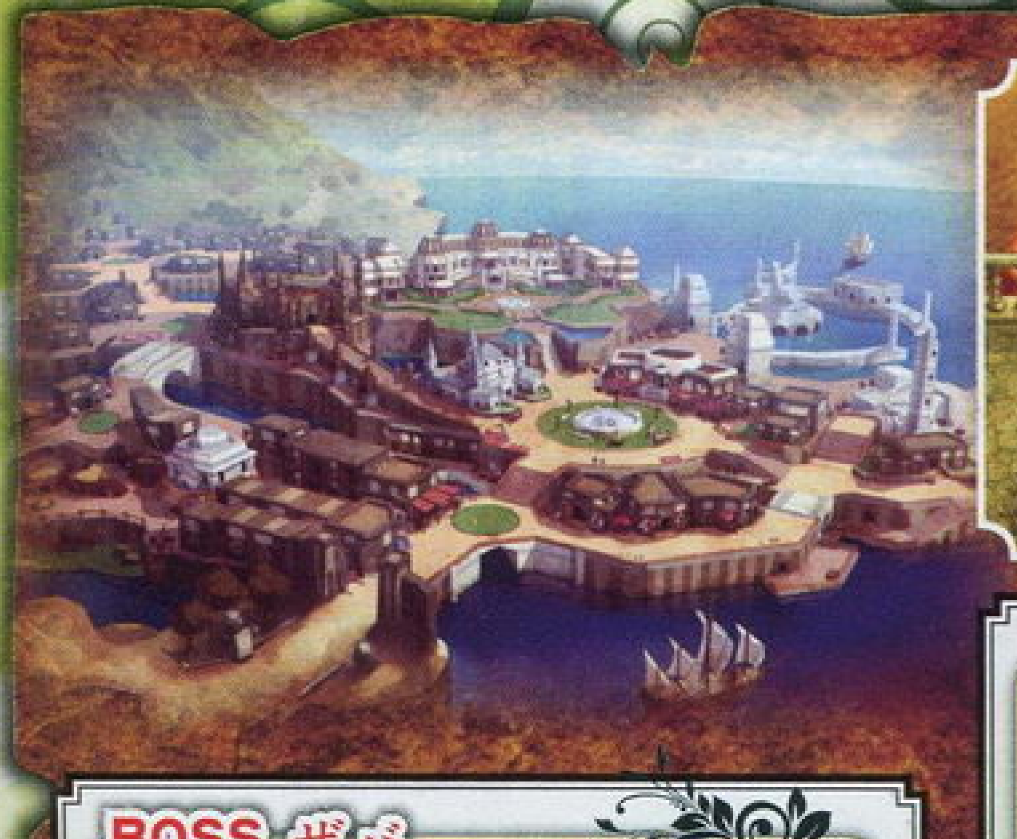
消灭BOSS后进入其身后的房间，对着神像使用“银のペンダント”就会被传送到本馆エリア。

在本馆内走一段路后会听到哈达特的声音，接着继续前进会来到地下水路，在地图右上方齐斯（キース）处能得到“水路室の键”。拿到钥匙后从下方的一个入口前往神殿，之后一直向左来到女神の王宫，剧情结束后离开王宫，向右上方前进来到一座钟楼（钟撞き堂）会遇到BOSS。

在钟楼顶层触发剧情后原路返回，途中有一个装有“梦见の石像”的宝箱千万别忘了拿。回到女神の王宫与女神交谈，之后到拉米亚村找塔尔夫（タルフ）得知黒い真珠不见了，在神殿的入口与哥特交谈，之后前往神殿的会议室就能找到黒い真珠。

来到钟楼顶层使用“梦见の石像”，剧情结束后用传送魔法前往逃脱者的秘密据点，与所有人对话后得到“金のペンダント”。戴着“金のペンダント”接触哈达尔管区的女神像后会被传送到地下水路，一路前进很快就会遇到BOSS达雷斯，将其打败后一路前进，途中的宝箱中有“シールドの魔法”。

伊苏中枢（イース中枢）的路很简单，途中会看到很多熟悉的面孔，在莉莉娅那得到“女神の指轮”后用这个道具可解除一旁大门的封印。来到深处，使用从戈巴恩那得到的银のハーモニカ解除两位女神的封印，接着再与两名女神对话，通往最终BOSS所在房间的大门就会打开了……



BOSS ダーム

打最终战建议大家将シールドの魔法和女神の指轮都装上。最终BOSS有两种形态，当其HP减至一半以下就会进入第二种形态。BOSS的两种形态都以飞行道具为主要的攻击手段，不过速度都属于比较慢的，不难躲避。BOSS的攻击虽然好躲，不过其HP非常厚，最终战主要考验的就是玩家的耐心。

BOSS ザバ

最初攻击BOSS本体是无法对其造成伤害的，我们需要先将BOSS放出的几批蝙蝠解决，之后就可以开始攻击本体了。由于敌人的移动速度都挺快，本战建议装备鹰の雕像，使火焰魔法具有追踪能力后会好打很多。



BOSS ダレス

和之前几场BOSS战不同，本次不再以魔法攻击为主，而是使用物理攻击，攻击魔法对BOSS是完全无效的。与BOSS战斗要特别小心回避围绕在其身边的岩石，BOSS被砍几刀后会消失并从别的地方冒出来，其消失时那些岩石依旧会留在画面上对我方造成威胁，千万别放松警惕。





玩后感

本作的操作方式对于习惯现在游戏风格的玩家可能会不大适应，但上手后便觉得这种简单的游戏方法别有一番乐趣。在《伊苏Ⅰ》中由于游戏中主角的等级最高才10级，在后期的迷宫中往往会因为被敌人围攻而GAME OVER，那种步步为营的紧张感让人着迷。加入了魔法的《伊苏Ⅱ》战斗爽快度大增，不过迷宫过大且没有地图这点依旧让人觉得很不贴心。另一方面，本作有不少分支任务，虽然不会影响主线剧情，但在攻关流程中进行一些分支任务也是不错的选择。



推荐度 B

攻略透解 GUIDE THROUGH

《世界因我而转》原是NDS上的一款角色扮演游戏，游戏讲述了一位任性公主的冒险故事，在经过了一年后，这款游戏以全新的姿态在PSP上登场了，游戏对原先NDS版的内容进行了部分修改，在增强了画面的基础上还增加了语音，并且系统上也有一定的加强，就算是玩过NDS版的玩家也可以找到新的乐趣。

PLAYSTATION PORTABLE

世界因我而转 光与暗的公主

世界はあたしでまわってる 光と暗のプリンセス

Global A Entertainment	RPG	2009年7月9日	日版
1人	5040日元	无对应周边	

系统详解

基本操作

方向键	移动
□	使用技能／丢弃物品
△	系统菜单
○	确定／探索／使用
×	取消／回复
L	切换菜单页面／快速脱离迷宫
R	切换菜单页面／打开任务栏
START	显示队员状态
SELECT	无／显示屏幕中小型地图（必须先使用显示地图的魔法或道具）

菜单

ステータス	查看角色的状态
装备	变更角色的装备
アイテム	查看道具
魔法	查看或使用角色已经习得的魔法
道具	使用行囊中的道具，行囊最大容量为100
クエスト	查看已经完成的任务或正在进行中的任务
システム	保存或读取游戏的进度

游戏的进行方式

游戏一共有四大章节，每个章节中都有若干个村庄，主角每进入一个村庄就会接到各种各样的委托任务，任务内容包括了退治魔物或寻找物品等，之后就要到村庄外去完成村民的委托。任务部分在一个个的格子里进行，主角每走到一个格子上进行调查就能够与魔物战斗，当然游戏中的地形分为很多种，地形不同所出现的怪物也是不同的。另外有些地方还有野外迷宫存在，进入这种迷宫后就和普通RPG差不多了，玩家要在里面找到正确的出路来通过迷宫。



公主的任性



本作中公主的技能被称作わがまま，也就是任性。使用技能时候需要消耗公主的WP值，随着游戏的深入公主能够习得的技能也会增加，任性技能在游戏中很多地方都用得上，合理运用它的话能够使攻关变得更加轻松。PSP版公主增加到了光和暗两种属性，两种属性的区别在于公主使用的技能，部分技能只能在特定的属性下使用，例如“あんたら半分でいいわよ”的技能只能在公主为暗属性下才能够使用。

全任性技能一览

技能名称	消耗W	使用场合	作用
地形が气に入らない	—	可以变更地形的场所	变更地形，具体可以参照下表
魔物やアイテム见つけたい	10	可以变更地形的场所	按○键调查时，可以调查出魔物和道具
魔物レベル变えたーい	20	迷宫内的任何场所	降低或提升出现魔物的等级，经验值也会随之下降或上升，在±10级内变更，随战斗次数效果逐渐消失
もっとアイテム出してよ	10	迷宫内的任何场所	一定时间内怪物更容易掉落道具
ビンボーは嫌いよ	2	迷宫内的任何场所	一定时间内怪物掉落的金钱增加为通常状态下的两倍
经验值少なくない	30	迷宫内的任何场所	一定时间内打倒怪物后获得的经验值增加为通常状态下的两倍
クエストめんどくさーい	99	村庄外	解除已经接受的村庄委托，不过使用后最大WP会下降5点
あたしが先よ	2	战斗开始前	100%的先制攻击
あんたらじゃまよ	5	战斗开始前	强制脱离战斗，BOSS战无法使用
あんたは动くな！	5	战斗中	指定敌人一回合内陷入麻痹状态
あんたちょっと默ってて！	2	战斗中	指定敌人处于沉默状态，无法使用魔法
みんな静かにしなさい！	5	战斗中	敌人全体处于沉默状态，无法使用魔法
あんたは消えなさい！	2	战斗中	指定敌人逃走，对BOSS无效
あたしを一人にして！	4	战斗中	敌方全体逃走，对BOSS无效
寒い奴はキライよ	2	战斗中	使冰属性的魔物逃走，暗属性状态下专用
あんた，实は弱いでしょ	30	战斗中	指定敌人的攻击力大幅下降，BOSS同样有效，暗属性状态下专用
あんたら半分でいいわよ	30	战斗中	指定敌人的HP下降一半，一场战斗只能使用一次，BOSS同样有效，暗属性状态下专用

地形变更一览

地形名称	消耗WP	作用
荒地	1	变更地形为荒地
草原	5	变更地形为草原
踊る森	5	变更地形为草原
歌う草原	8	变更地形为唱歌草原，可以吸引喜爱歌声的魔物
オバケガ出る墓场	15	变更地形为墓场
野菜の踊る田	12	变更地形为菜地
あたしの花田	8	变更地形为花田
踊るたき火	8	变更地形为篝火
南の岛	20	变更地形为南方岛屿
沙漠	5	变更地形为沙漠
喷水の泉	20	变更地形为喷水池
火山	30	变更地形为熔岩地带
沼泽	5	变更地形为沼泽
ユキダルマの雪原	15	变更地形为跳舞的雪原
雪の森	15	变更地形为雪地森林
果树园	8	变更地形为果树园
キノコの森	30	变更地形为蘑菇森林
樱	20	变更地形为樱树林
地狱山	50	变更地形为地狱山

任务

游戏中公主能够接到的任务一般分为两种，一种是村民委托，另一种是个人委托。村民委托是每次进入村庄后必须完成的，完成后玩家才可以得到打开大门的钥匙并离开村子，而个人委托则是单个村民个人的委托，这种委托没完成也不要紧（后期有部分任务除外），不过完成后通常都会获得比较好的报酬作为奖励。



全个人任务一览

任务名称	接受地点	完成要点	报酬
トサカコウモリの足	第一章グレイブ村的武器屋	怪物"トサカコウモリ"掉落	スモールシールド
ネコ耳帽子	第一章ファーム村的道具屋	森林地形怪物"ワーネコ"掉落	守りの指轮
イモムシの肉	第二章ボンファイ村的宿屋	迷宫中的地下农园怪物"イモムシ"掉落	魔法"炎のバリア"
盗まれたイヤリング	第二章ポートタウン的道具屋	海贼の隐れ家迷宫中的"银の宝箱"	打击の指轮
ペリカンのトサカ	第二章オアシス村的宿屋	喷泉地形的怪物"キラーペリカン"掉落	魔法"全员回复"
魔法のソロバン	第二章火の山的商人	サンディキャンプ附近的沙漠内获得	魔法"冰の剑"
黒のコサージュ	第二章エルブンフィールド的占卜室	花田地形怪物"コアクマ"掉落	解除"风の结界"
毒の砥石	第二章エルブンフィールド的武器屋	迷宫中"银の宝箱"内获得	魔法"光のバリア"
ゴブリキッドの腕轮	第三章マーシータウン的武器屋	草原地形怪物"ゴブリキッド"掉落	水の盾
暗黒の水晶	第三章ウエストエンド的房间中	迷宫中的宝箱内随机开出	光の指轮
身胜手の辉石	第三章ウエストエンド的房间中	迷宫中的"银の宝箱"内随机开出	精进の草药
冰の镜	第三章ウエストエンド的房间中	迷宫中的"金の宝箱"内随机开出	魔法"冰のバリア"
青い勾玉	第三章アイスフィールド的村长	冰の洞窟最上方的宝箱内	-
赤の勾玉	第三章北の村的村长	"踊る焚き火"地形怪物"ファイアードリル"掉落	-
黒の勾玉	第三章幽灵森的宿屋	幽灵屋奥3F最上方的宝箱内	-
白い勾玉	第三章雪女的怪婆婆	雪の森地形怪物"雪女"掉落	-
天使の纹章	第四章的アップルタウン	参考主线流程	-
镜の纹章	第四章的アップルタウン	参考主线流程	-
地狱の纹章	第四章的アップルタウン	参考主线流程	-
君主の剑袋	カオスフィールド的武器屋	カオスの城1F的"银の宝箱"内	商店出售武器"ソードオブロード"

战斗死亡

公主如果不幸在战斗在中身亡的话不会GAME OVER，而是要求玩家在三个惩罚中选择一个，选择后公主会退到迷宫的起点重新开始，算是本作中比较体贴的一个设定。

1. 损失当前一半的经验值
2. 损失当前一半的金钱
3. 消耗20点WP（推荐）

同伴

本次与公主一起冒险的除了帮助公主使用魔法的小鸟パロ外，还有和公主并肩作战的粉红史莱姆（ピンクスライム），史莱姆不可以升级，但可以使用魔法。它的能力提升和击倒的怪物有关，当其加入后每击倒一个魔物都有可能掉落该魔物的部件，部件一共有头、腕、体和足四个部分。部件最重要的作用就是增加史莱姆的基本能力，史莱姆在游戏中的成长速度非常快，不是刻意锻炼公主等级的话那么一般来说史莱姆成长速度都要比公主快，因此好好培养史莱姆的话它将会是队伍中不可缺少的战斗主力哦。



升级和魔法

除了用升级来提升能力外，玩家还可以到村子的宿屋内吃料理获得经验和提升能力。料理每天只可以吃一次，并且需要付出一定的金钱，越到后期的料理增加的能力和经验也越多，不过游戏中还存在一种免费料理，吃这种料理不但不用出钱，而且增加的能力会比较多，不过前提是要从怪物身上取得该料理的材料才可以制作。本作的魔法分为光、炎、冰、其他四个属性，习得魔法的方法除了剧情中习得外，还可以被拥有该魔法的敌人使用数次魔法击中（5次左右即可）后再下一次升级时获得。至于史莱姆习得的方法则是获得有该魔法技能怪物的头部部件，装上一次后就会自动习得，以后再拆解也不会消失。

全魔法列表

属性	魔法名	效果	消耗MP	史莱姆习得所需的怪物	公主习得方法（多种敌人都可）
光	一人回复	味方一人的HP回复	3	ネコマタ	初期魔法
光	全员回复	味方全员的HP回复	6	ニケネコ	个人委托任务奖励
光	治疗	味方全员的异常状态回复	1	ワ-ネコクイ-ン	事件获得
光	圣なる光	敌单体的光属性攻击	5	ダ-クエルフ	ダ-クエルフ
光	天使の光	敌全体的光属性攻击	12	カオスの城的ダ-クエルフ	BOSSクイ-ンエルフ/カオスの城的ダ-クエルフ
光	光のバリア	减轻味方全员受到光属性攻击时的伤害	5	-	个人委托任务奖励
光	光の剑	给我方全员的攻击附加光属性	2	ワルキリ-	主线任务获得
炎	炎のつぶて	敌单体炎属性攻击	3	サキュバス	サキュバス
炎	炎のカ-テン	敌前列2体炎属性攻击	6	炎のエルフ	BOSSサキュバスクイン/炎のエルフ
炎	炎のヤリ	敌纵列2体炎属性攻击	6	ファイア-ドリル	ファイア-ドリル
炎	炎の岚	敌全体炎属性攻击	10	ドンキ-メイジ	BOSSドンキ-ウィズ/ドンキ-メイジ
炎	炎のバリア	减轻味方全员受到炎属性攻击时的伤害	5	-	事件获得
炎	热血	味方单体的攻击力上升	50	アクマノヨロイ	アクマノヨロイ
炎	炎の剑	给我方全员的攻击附加火属性	2	のウォリア-	主线任务获得
冰	冰のつぶて	敌单体冰属性攻击	3	ワ-ヴァイパ-/海贼ゴブリン	ワ-ヴァイパ-/海贼ゴブリン
冰	冰のカ-テン	敌前列2体冰属性攻击	6	冰のエルフ	冰のエルフ
冰	冰のヤリ	敌纵列2体冰属性攻击	6	ブリザ-ドリル	ブリザ-ドドリル
冰	吹雪	敌全体冰属性攻击	10	カワウソ-サラ-	カワウソ-サラ-
冰	冰のバリア	减轻味方全员受到冰属性攻击时的伤害	5	-	支线任务获得
冰	冰结	冻结敌方全体，攻击力减半	3	ユキオンナ	ユキオンナ
冰	冰の剑	给我方全员的攻击附加冰属性	2	柑青のウォリア-	事件获得
其他	魔法の矢	敌单体无属性攻击	2	ウイザ-ドリル	ウイザ-ドリル
其他	睡眠	敌方全体进入睡眠状态	3	ワライオバケ	BOSS孤独のマジョ/はぐれオバケ/ワライオバケ
其他	クリア	消除敌人身上的有利状态	-	-	事件获得
其他	魔法反射	给我方单体设置魔法反弹状态	10	-	事件获得
其他	封印	封印敌方单体的特殊攻击	4	コアクマ	コアクマ
其他	濒死	将敌人的HP减低到1点	15	ぎりぎりネコマタ	ぎりぎりネコマタ
其他	体力吸收	吸收敌方全体的HP回复自己的HP	15	いただきネコマタ	いただきネコマタ
其他	リタ-ン	返回最后住过的宿屋	0	-	初期魔法

流程攻略

世界はあたしでまわってる

任性的公主安琪拉在一次舞会上邂逅了一位帅气的冒险青年，当公主正决定和青年一起冒险时，青年却对她一番冷嘲热讽，并告诉她什么用处都派不上，我们任性的公主听到这样的话当然不服气了，于是她剪掉头发，换掉了公主服，自己一人开始了冒险。

第一章 グラスランド

グラスタウン

离开城堡的公主刚来到グラスタウン村就被村长给盯上了，原来最近村里老出现ワーネコ搞破坏，看着自称是冒险者的公主，村长便拜托她帮助村民除掉ワーネコ。接受任务“ワーネコ退治”后可以在村庄中整备一下，村中的宿屋是免费的，可以多加利用，回复药也可以多买一些以备不时之需。准备好后出村庄一直向下走，在最右下的角落到达森林便会发生剧情（注意看画面左边的小地图），剧情结束后便可以使用特技“地形が気に入らない”来改变地形了，之后进入上方的旱地再次发生剧情并习得特技“もっとアイテム出してよ”，此时公主也会变更为暗属性。来到任意地形上使用公主的技能“地形が気に入らない”将地形变成“踊る森”，之后进行探索就有机会遇到ワーネコ，消灭三只就能完成任务。回到村子后得到“门のカギ”，这样子就可以通过地图最下方的大门了。



グレイブ村

沿着路前往左下角的大门处，用钥匙打开大门后即可通过グラスタウン村庄。此时可以选择前往グレイブ村或ファーム村，先后顺序对剧情没什么影响，笔者选择的是先前往グレイブ村。刚进入就遇到了公主饲养的小鸟パロ，原来公主出走后它一路追上来，在这里等着公主。剧情后进入村庄，没想到公主退治ワーネコ的事情已经传到了这里，将公主认定是勇者的村民连忙拜托她消灭村中的骨の魔物并收集一些セキドメ草。墓场的方向在地图最右下角，来到墓场前会发生事件，剧情后主角总算是可以使用魔法了。骨の魔物是随机出现的，可以一直按圆圈键战斗直到遇到它为止，BOSS的实力较高，因此建议玩家使用光属性的道具将其一击必杀。将其击倒后前往村子附近的草原地形，一直调查就有可能发现セキドメ草，收集了3个后本次的任务也算完成了（注意每个草原地形只能找到一个，地形不够可以用任性技能将其他地形改成草原地形即可）。回到村庄领取了钥匙后村长告诉公主在不远处的城内有恶魔の女王存在，将其打倒的话就可以成为一流的勇者，听到这个公主便兴冲冲地出发了。离开グレイブ村后一路暗中保护公主的战士ネロ出现，为了锻炼公主他决定使用魔物挡住公主的去路，此时可以选择使用剑或魔法的魔物（第三项为不使用），选择后来到门口即可遇上魔物，魔物的攻击非常厉害，当然用剑的魔物就要使用魔法攻击，用魔法的魔物用剑就可以轻松搞定。



ファーム村

刚进入村子就遇到一只粉红色的史莱姆（ピンクスライム），剧情后它会加入。粉红色史莱姆身上的部件会根据打倒的魔物进行变化，能够装备的物品也和身上的部件有关，一旦在战斗中有魔物掉落部件的话系统就会提示玩家是否装备，并且会显示部件装备后能力的增减等等。这个村子的任务是“バクダンィモ退治”和“山ブドウ狩り”，进入田地后会发生剧情，之后习得先制攻击的技能“あたしが先よ”，这招在战斗中使用的话会100%先制攻击，可以多加利用此招来取得先制的机会并减少伤害。バクダンィモ出现几率很大，但是要注意它的炎属性伤害很高，因此玩家一定要使用先制来优先消灭它，只要解决5只バクダンィモ便能完成第一个任务。接下来的任务是收集“山ブドウ”，制造几个森林地形一直探索就有机会采到山ブドウ，一共收集3个即可完成任务。回到村庄后依旧是得到离开村子的钥匙，离开前仍然可以选择一个BOSS向公主挑战，和上一关一样两个怪物的难度都不大。

フラウ村

进入村庄后发生剧情，本次的任务是“ネコマタ退治”以及“ドクムシ退治”，ネコマタ可以在本次的新地形“花田”中找到，注意它经常会和其他杂兵一起出现，并且会使用回复魔法，因此一定要优先击倒，消灭3只ネコマタ即可完成这个任务。ドクムシ出现的条件就没那么刻薄了，几种地形中都会遇到，并且实力很低，很轻松就可以完成这个任务。不过要注意的是ドクムシ会使用毒属性攻击，我方可以使用新的魔法“治疗”来及时解除。领取钥匙后仍可以选择一种怪物进行挑战，建议选择使用武器的怪物，这样用魔法攻击可以很快搞定它，将其打倒后出村会习得新的技能“あんたちょっと默ってて！”。

サキュバスフィールド

进入这里之前可以选择是否更新一下装备，注意这里的敌人比较强，且完成任务前无法离开村子，村中也只有一个宿屋，因此进入前还是先好好整理一下装备，多练练级。本次任务的村庄地图非常小，一直向左下走不了几步便会发生剧情，之后公主会习得新的特技“魔物レベル变えたーい”，该技能可以将地图上的魔物等级降低，不过经验值也会随之下降，能够打得过的话还是谨慎使用此招吧。接着来到最左下角便可进入地下迷宫。地下一层的地图不是很大，不过怪物比较强，除此之外，这里出现的宝箱如果在没有钥匙的情况下必须用50点WP值才能够打开，不过该处很多地方都有带着钥匙的怪物，多探索一下就能够找到。第一层地图右边的宝箱内可以得到比较强力的头盔ブロンズヘルム，之后向左边的道路前进，将上下两个场景的钥匙守护者干掉后可以得到铁のカギ和银のカギ，用它们可以打开地图右下角的宝箱获得ラウンドシールド，千万不要错过了。通往第二层的通道在迷宫的正下方，刚进入这里就遇到一名名叫モエ的女孩，对话后公主会习得新的技能“もっと魔物见つけたい”，第二层的魔物等级明显高于第一层的，一定要多节省MP，左边的宝箱可以找到新武器，而右边的房间可以打倒魔物获得钥匙，至于BOSS必须从最左边的道路绕到中间才能够找到。本章的BOSSサキュバスクイン实力相当强，在战斗前一定要使用先制攻击加麻痹攻击牵制BOSS的行动，一有机会就用魔法猛攻，笔者建议MP全部用来进攻，回复则使用道具。将其打倒后可以取得“魔性のホルター”，一路返回村子即可得到门钥匙并完成本章。



回到城堡的公主再次遇到了冒险青年，不过青年却嘲笑公主的实力只够打败弱小的魔女，公主听到后当然不服气了，于是第二天我们的公主再次穿上冒险服出发了。

第二章 デザートランド

ポンファイ村

ポンファイ村的任务是“ファイアードリル退治”，需要消灭5只ファイアードリル，它只会在火属性的场地出现。火属性的场地在地图的最右下角，不过嫌远的玩家也可以用任性技能变出来。ファイアードリル的攻击附带火属性，一次能够伤害公主一半的体力，和其他魔物一起出现的话一定要优先击倒，它的弱点是冰属性，手上如果有冰属性的爆弹的话不要吝啬了，直接丢过去吧，消灭5只魔物后完成任务并得到钥匙。值得一提的是这里还有一个地下迷宫，不过目前暂时用不着进入，直接从下方的出口即可离开村庄。

ポートダウン

出了ポンファイ村后可以前往ポートダウン，这次的任务是“海贼キッド退治”和“海贼ゴブリン退治”，两种怪物都要各消灭10只。接受任务后可以现在村中整备一下，武器屋花50WP可以开发新的武器，威力还不错，手头够钱的话就换吧。另外道具店内还会有个人委托任务，任务的物品在打倒海贼后有一定几率获得，就顺便接了吧。准备好后就可以出发了。本次的场地“南の海”地图上是没有现成的，必须自己变出来。两种任务的海贼中“海贼キッド”的出现率较高，而且实力也比较弱，海贼ゴブリン则

相反，多使用魔法来对付吧，两种海贼同时出现的话建议优先消灭“海贼ゴブリン”以减少威胁，不过要注意的是两种海贼都会使用让角色暂时无法行动的技能，记得及时回复。



サンディキャンプ

下一个地点是沙漠，进入沙漠前变换一下属性可以增加5点WP最大值。进入村庄后并不会立刻触发任务，先离开村子后来到出口处调查会发现门被锁住了，再回到村庄就会接到任务“ニケネコダケ集め”。这次的目的是收集3个蘑菇，由于目标怪物ニケネコ只会被歌声吸引，因此出发前会学会新的地形技能“歌う草原”和新技能“あんたは消えなさい”。出村后将地形变为“歌う草原”便可吸引ニケネコ，不过由于它掉落目标物品的概率非常低，因此可以使用技能“もっとアイテム出してよ”来在增加掉落概率。不过即使是使用了技能掉落概率还是很低，需要有耐心，收集齐后回到村庄就可以得到钥匙。离开前依旧是选择挑战的魔物，这次的怪物都是火属性的，可以使用冰属性的魔法攻击。（注意沙漠地形出现的新魔物身上可以学会新的魔法）

オアシス村

オアシス村的任务一共有4个，分别是“山ブドウ狩り”、“セキドメ草”、“祝福の花集め”、“魔法のセリブ集め”，每个任务的物品需要收集3个。出村后可以先到花田转转，这里会再次遇到神秘女孩モエ，剧情后公主学会了新的技能“あんたらじゃまよ”。在花田可以采集“祝福の花”，当然采集概率还是比较低，注意新的敌人中猫型的敌人会使用将主角HP打到只剩1的技能，而且命中率颇高，中了的话要第一时间回复。地形不够的话可以使用“あたしの花田”来变更地形（一个花田地形只能采集一次花），完成后变更地形为“喷水の泉”可以采集到“魔法のセリブ”。新的敌人中有部分会使用全体攻击技能，好在伤害不是很高。同样采集3个魔法のセリブ后再次变更新地形为“草原”和“踊る森”即可分别采集到“セキドメ草”和“山ブドウ”，这两个地形出现的怪物自然没有前两地形的强，坚持调查的话一会就可以收集齐物品。完成后回到村庄领钥匙，离开前依旧是与魔物单挑，本次的魔物比较厉害，一次攻击基本可以打掉公主80%的HP，推荐还是使用公主的麻痹技能牵制BOSS，而史莱姆就一直使用魔法削减其HP，大概10次左右可以解决它。

火の山

虽然本章的BOSS在エルブンフィールド，不过还是可以先到火山练练级，毕竟暗黑精灵的实力非常强。进入村庄可以接到一个收集碎片的任务“水晶のカケラ集め”，出村先前往左上角的洞穴，在一层会再次遇到神秘少女モエ，剧情后习得新的特技“あたしを一人にして”。一层的最左上角的角落内可以找到“炎地狱の指轮”，由于该迷宫的敌人基本上都是炎属性的，用冰魔法可以事半功倍。取得戒指后离开洞穴，再在新地形火山上搜索就可以找到“水晶のカケラ”。

エルブンフィールド

本章节的最后一关卡，进入后自动发生剧情，之后出村庄来到地图上方会被吹回村子，一打听得知原来迷宫入口有风的结界守护。先前往占卜室可得知只要有“黒のコサージュ”就可以解开结界，接受任务“黒のコサージュ”出村后变换地形为花田，战斗中打倒コアクマ即有概率得到“黒のコサージュ”（注意要让コアクマ最后一个被打倒才会掉落）。拿回去见婆婆即可解开结界。结界消失后便可进入上方的迷宫，一层的结构不算复杂，但要注意宝箱中大部分都是空的，没有钥匙就不要强行打开了，会消耗大量的WP。这里新出现的暗黑精灵系敌人速度很快，最好使用先制技能来对付，不过它身上通常都带有大量好装备以及史莱姆部件，因此遇到的话还是尽量消灭吧。在二层中央的位置会发生剧情，之后向下走就可到达三层，在第三层发生事件后从右边一直绕到地图的中央会再次发生剧情，此时BOSS出现在地图的正上方，BOSSクィーンエルフ的HP高达456，而且有光耐性，因此我方最好换上暗属性的装备，当然如果之前换成暗属性

公主就更好了，战斗的要点还是和以前的BOSS一样的，使用麻痹技能加沉默技能来减少BOSS使用必杀的概率，同时还可以使用魔法“光のバリア”来减轻受到的伤害。

回到城堡的公主再次遇上了冒险青年，这次青年虽然承认了公主的实力，但是在前面还加了个“半吊子”的形容词，气愤的公主在第二天一大早又再次踏上了冒险的征途。

第三章 スノ-ランド

マ-シ-タウン

进入村庄前会自动习得新的技能“あたしって太らない子だし”，之后记得更换一下属性以增加最大WP。本次的任务分别是“渴きの真珠集め”和“コ水ライム退治”，出村庄后前往新的沼泽地形（注意武器店有一个支线任务），コ水ライム魔物一共需要消灭5只，不过遇到一次就有可能出现4个，弱点是火魔法。轻松完成该任务后再变出5个沙漠地形来，一直探索就能获得“渴きの真珠”。



ウェストエンド

这里有一个分支，先选择那哪个对剧情都不会有太大的影响，笔者在这里选择的是先前往ウェストエンド。ウェストエンド的两个任务是“サムライウルフ退治”和“ショーグンウルフ退治”，值得一提的是这里的两间房子内分别还可以接到三个支线任务，其中两个可以获得珍贵的能力上限药品“精进の草药”以及魔法“冰のバリア”，记得出门前顺便接一下。离开村庄后先前往左边的洞穴，在这里中央部分遇到的サムライウルフ就是本次任务的目标，サムライウルフ的攻击力很强，不过它一次只会出现一只，还是很好对付的。一直向下走可以找到通向下层的阶梯，不过需要3个暗号才能通过，3个暗号的位置分别是地图左下角的“见ざる！”，地图右上角的“闻かざる”以及地图右下角的“でも言う”，三个暗号都找到的话来到阶梯前会自动发生剧情并来到第二层，BOSSショ-グンウルフ就位于地图的正中央。将其击倒后先前往左边的通道会遇到奇妙的生物，之后再返回中央的房间直走就会发生剧情并打开紧闭的房门，这里可以获得“将军の书配”，完成任务后别急着回去，继续前进可以到达三层，在三层分别有三个宝箱，可以获得“兜”、“将军の铠”和攻击力高达42的武器“カタナ”，不过需要对应的钥匙才能打开，实在没有的话可以用WP强行打开，返回向老婆婆报告后可以习得新的魔法“炎の剑”并获得门钥匙。

スノ-ブランチ

这里是被冰雪覆盖的スノ-ブランチ村落，一进村子就会接到任务“ミサイルダイコン退治”，由于这里的敌人大部分是冰属性的，因此在出发前可以将一些冰属性的防具穿上，新的冰原地图上会遇到数种新敌人，他们身上能够掉落不错的防具和史莱姆部件，别错过了，至于本次的任务怪ミサイルダイコン则只会出现在田地中，用技能“野菜の踊る田”变换出田地后就有机会遇到，ミサイルダイコン的攻击力不高不过会连续攻击，一次能够打掉我方一半左右的体力，遇到的话要优先消灭。打倒5只就能完成任务，回到村庄后公主会学到新技能“寒い奴はキライよ”，不过要注意此招只能在暗属性的状态下才能使用。

アイスフィ-ルド

一进入这里便会发生剧情并获得新的技能“クエストめんどくさ-い”，同时最大WP还会增加5点，不过这次的新技能看上去比较方便，实际使用后除了不用做任务外最大WP还会下降5点，因此不建议使用该技能来完成任务。至于本次的主线任务“祝福の花集め”，取得的方法依旧是建立花田并探索即可，完成后回到村庄交差，获得钥匙的同时还可以触发一个新的支线任务“青の勾玉”，它就位于迷宫最上方的宝箱内，该物品非常重要，一定要取得后再离开。

北の村

这次的任务有两个，分别是“バッフアロープル退治”和“ノコギリ石の结晶集め”。先在村庄中好好整备一下吧，武器店内有不少新的装备，在中央的喷泉广场花50WP可以买到强力的装备。出村后遇到モエ，交谈后主角习得新的技能“あんたら半分でいいわよ”，不过该技能同样是暗属性状态下才能使用的招式。完成后随便移动一步就会遇到老朋友猫头鹰，这次它把新的魔法“クリア”交给了公主。本次的任务道具ノコギリ石需要在荒地的地形上探索才能获得，不过要注意的是荒地上出现的怪物大多都皮坚肉厚，要多使用魔法攻击，获得5个ノコギリ石即可完成任务。至于另一种新怪物バッフアロープル则是HP更高的血牛，不过还在它一般只会单独出现，消灭5只就可以了。完成主线任务回村会触发支线任务“赤の勾玉”，它需要将地形变换为“踊るたき火”，然后打倒这个地形出现的怪物获得。来到大门前会遇到本次的单挑BOSS冰の魔女（选择第二项），它的弱点是光属性，给武器附加光属性的话很容易就能打败它。



幽灵森

出大地图后会再次出现两个新地点“雪女”和“幽灵森”，不过目前只能先前往幽灵森。进入村庄会接到支线任务黑の勾玉，任务地点在地图最右下角的幽灵屋敷，这里的结构不复杂但比较麻烦，必须先将各层的监视器关了才能继续前进，一层的监视器位于左上方的位置（从入口处下到第二个岔路口后向右转，在第三个房间内），然后从最左边的通道绕到地图右下角前往二层。第二层必须先到从下往上数左边第二个房间内关掉第三个监视器，然后再通过右上区域关掉第二个监视器才能够从最左下角的房间传送至三层，值得一提的是本层的很多房间都有不少道具，千万别忘记回收。第三层没有监视器不过大部分的道路都不能通过，至于目标宝物“黑の勾玉”则在最上方的宝箱内，将魔物打倒即可完成任务。

雪女

这里会得到最后一个勾玉“白の勾玉”的情报，本次的任务“ユキオンナ退治”比较繁重，需要除掉30只目标怪物，而占卜室内可以接到个人任务“白い勾玉”。整备好后出村会自动发生事件并获得新的技能“あんた，实は弱いでしょ！”，当然这招同样是需要在暗属性的情况下才能用的，本次的目标怪物ユキオンナ出现在新的场地“雪の森”。它会混合其他怪物一起登场，由于其有全体冻结的魔法，遇到的话必须优先消灭，比较麻烦的是它一次只会出现一只，因此完成这个任务必须打30场战斗才能够结束，耐心刷吧，同时还有可能获得“白い勾玉”。

フーガの国

完成四个勾玉的任务后即可获得进入的资格。这里的村庄有新的武器屋，可以调整一下装备。本次的任务是本章的最终任务“フーガの女狐退治”，难度自然不用说。出村庄后进入地图上方的迷宫，该迷宫一共有三层，在一层会发生事件，随后需要从下方一路绕到地图的右下角才能够找到通往第二层的传送阵。进入第二层后会看到竖着排列的三排房间，每排都有四间房间，其中有一间房间的墙壁是可以打开的，第一排的房间是从下往上数的第三间，第二排则是第一间，最后一排前往第四间即可通过。来到第三层后再次遇到モエ，剧情后一直向前走，在尽头房间前的岔路先转道向下，这里需要公主花费50WP来开路，来到尽头房间后先读取墙壁上的文字，再回到之前的房间后上方的墙壁就可以打开了，BOSSフーガの女狐就在前面等着玩家。值得一提的是该迷宫每层都有不少宝箱，钥匙也不难获得，有时间的话建议回收一下。杂兵方面该迷宫比较特别，每次只会出现一只，因此整体的难度不太大。BOSSフーガの女狐可以说是目前为止的最强BOSS，HP高达900不说，全体魔法甚至可以将我方秒杀，它速度也是相当高的。对付它必须先将史莱姆的武器换成最强的装备，然后使用公主的麻痹技能让它无法活动，而史莱姆则负责攻击，



WP在满的情况下一般够用的，如果玩家是使用暗属性的公主会轻松一点，使用攻击力下降和HP半减的招式可以大幅度降低BOSS的能力，或者直接降低BOSS的等级也是一个弃车保帅方法。总之本战是典型的消耗战，不要贪打稳步进攻才是上策，将其打倒后可以获得攻击力高达60的武器，回到村庄报告后本章也就结束了。

回到城堡的公主再次遇到了冒险青年，但是青年在赞美了公主后忽然变脸说公主一直在撒谎，不认输的公主决定打倒最强的怪物来超越青年，于是第二天，公主再次踏上了冒险的路途。

第四章 カオスランド

アップルタウン

第四章的初级迷宫，进入村庄后可获得如果想要挑战最强的混沌魔王必须先收集齐三个纹章的情报。整备一下后出村会遇到少年フリオ，剧情后开始完成主线任务“ワーネコクィーン退治”和“カオスリンゴ集め”。ワーネコクィーン魔物需要变换新的场地“果树园”才会遇到，它的攻击力不高就是HP厚了点，而且通常还会带着数个杂兵一起登场，所以还是有一定难度。在打倒ワーネコクィーン的同时就可以收集カオスリンゴ，不过苹果的探索概率很低，一般5场战斗才能得到一个，收集5个后回便能完成任务。



マッシュルーム

虽然出地图后可以看到两个新的地点，不过目前只能先前往マッシュルーム。刚进入村子就被村长告知最近很多魔物来骚扰，搞的村子的蘑菇都无法生产了，接着会接下一大堆任务。本次的任务分别有“ホウレン草集め”、“ノロイビーマン退治”、“キノコトカゲ退治”和“カオスダケ集め”四个，首先可以前往新的地形“キノコの森”完成后两个任务，目标怪キノコトカゲ出现概率很高，不过它的攻击力也很强，而且攻击还附带毒状态，一定要多加小心，カオスダケ就比较难收集了，同样是5场战斗左右可以收集到1个，耐心探索吧。接下来的两个任务需要在菜地地形中才能完成，怪物ノロイビーマン的出现概率很高，但ホウレン草的收集概率还是比较低，多探索几场战斗就能完成。回到村庄后村长按照约定将祖传的天使の纹章交给了公主，不过根据之前猫头鹰的提示，该纹章只是个仿制品，村长告诉公主他们是在ロスト遗迹获得的纹章，也于那里说不定会有真纹章的线索。

ロスト

这里的任务是“チカラウシ退治”和“ワライオバケ退治”，两个任务的难度都不高，チカラウシ会出现在草原地形，消灭5只即可，而ワライオバケ则是出现在墓地的新魔物，同样也是要消灭5只。不过本次的任务重点不在这里，而是ロスト遗迹内的天使の纹章。ロスト遗迹一共有三层，一层的阶梯位于地图的左下方，二层的阶梯在地图的右边，在阶梯前会有1到4数字的4个看板，必须按照1到4的顺序调查它们后才能够打开阶梯的门（调查成功时都会有特殊的音效提示），进入第三层后先前往左上角，在一个房间的死角通道内可以找到神秘的铲子，之后再前往地图右边的通道就会发生打破岩石的情节，最后一路绕到地图的最右下角，发生一场小BOSS战后就可以在通道尽头找到真正的“天使の纹章”。整个迷宫的难度不算大，不过要注意大部分的宝箱内装的都是垃圾物品或者是假纹章，在没有钥匙的情况下就不用打开了，以免浪费WP，两个任务都完成后就可以离开村庄了。



终わりの村

进入村庄后可以打探到“镜の纹章”的去向，同时也接到任务“数珠玉集め”，村庄中的道具店可以买到不少强力武器和装备。整备一下后出村会遇到少年フリオ，剧情后可以得到一个“精进の草药”，赶快去宿屋吃了吧。本次任务需要的地形是墓地，敌人都是之前出现过的，一直探索墓地集齐5个“数珠玉”即可完成任务。

ホーンテット

虽然地图上出现了数个新地点，不过目前只有ホーンテット允许进入。这里没有委托任务，本关的目的是前往新的迷宫“幽灵屋敷”取得“镜の纹章”，在幽灵屋敷的一层必须先将最下方左右两边的两个开关关掉，然后再到最上方的左右两个房间内各关闭一个开关即可通过中间的通道并传送至第二层。第二层同样需要解谜，首先将上方区域的地区全部探索完毕（实际上就是几个字母），之后下方的铁栏会打开，进入后先到右边的小房间内关掉三个开关（注意都在角落内），再前往左边的礼拜堂。在最上方的祭坛处关闭最后一个开关，紧接着回到入口处就可开启下方的通道。进入传送阵后传送至第三层，第三层的地图比较大，此时必须先直线走到道路镜头，然后返回时第一道门会开启，在该区域的最里面有剧情发生，探索完毕后返回时第二道门就会打开，然后一直绕完整个地图后可以在地图的最左上角开打，之后走到尽头就能够发现真正的“镜の纹章”，注意离开前要先将传送点正上方区域的第9个开关关闭，这样回到村中才可以打开村子的大门离开，离开前会遇到少年フリオ并得知最后一个“地狱の纹章”很可能就在地狱山。



贤者の森

没什么难点的村庄，本次的任务是“とむらいの花集め”，接受任务后先前往地图上惟一的花田，这里猫头鹰会交给公主新的魔法“魔法反射”。本次的任务需要调查沼泽地形的とむらいの花，敌人的强度不是很大但一次会出现4个敌人，建议多使用魔法攻击吧，速战速决最好。完成后回村庄取得钥匙后再选择本次的单挑的魔物，这次的BOSS实力比较强，最好战斗前降低一下它的等级，根据选择龙的攻击也会有相应的变化，不过最重要的是每次公主行动前都给其使用魔法封印的特技，这样龙只会使用物理攻击而不会对我方产生致命打击了。

チェリーポイント

地狱山前的最后一个村庄，这次的任务有“キラーチェリー退治”和“いただきネコマタ退治”。キラーチェリー会出现在新的地形“樱”内，而いただきネコマタ必须进入本次的迷宫内才会遇到，两种魔物的难度都不高，各消灭5只后返回村庄，村长将自己在地狱山拾到的地狱の纹章和门钥匙交给了公主，不过可惜的是纹章还是个仿制品，看来真正的纹章还是要靠自己去找了。



地狱山

最终战前的最后一个村庄，这里没有任何的委托任务，惟一的目的就是寻找最后一个纹章“地狱の纹章”。地图里没有迷宫，需要到地图上方的8个地狱山地形内来回探索（只要来回走动即可，不用按圆圈键调查），这样每走动几步路就会自动发生捡到假纹章的剧情，要注意地狱山的BOSS级敌人很强且无法逃走，因此本关的难度可想而知。合计一共发生5次剧情后回村子睡一晚上，第二天起床后出村会发生再次拾取假纹章的剧情，最后我们的公主不厌其烦地使用100WP将假纹章变成了真纹章，此时回到村庄就会得到大门钥匙。



カオスフィールト

最后的任务“プリンセスカオス退治”，也是本游戏的最终BOSS。出发前好好在村中整备一下，在道具屋可以用打倒三头龙获得的道具换取ドラゴンシールド，在武器屋可以接受到最后一个委托“君主の剑袋”，完成后商店会出售攻击力高达97的武器“ソードオブロード”，不过价格也高达20万哦，最后要记得多买点回复药带在身上，准备好后就向城堡出发吧。从这里开始只要是遇到BOSS级别的敌人都是无法逃跑的，城堡的一层没什么难点，敌人的难度都不高，而传送点位于地图的最右上角。第二层开始出现高级敌人和BOSS级的敌人，而且地图也大了很多，最快捷的通过方法就是从地图左边一路饶到地图的右边，再绕到最左下角即可找到传送魔法阵。第三层比较麻烦，很多路都不通，需要从外圈一路饶到里圈，最后到达最上方的传送阵。第四层稍微简单一点，基本每个房间都是相通的，一路绕到最下方就可以找到传送阵，不过要注意该层强制战斗的新敌人能力比较高，小心别被全灭了。在第五层等待公主的就是最终BOSSプリンセスカオス司，プリンセスカオス的HP高达999（降级后是899），全体攻击异常强劲。混沌の光能对我方全体造成200以上的伤害，混沌の制裁能对我方单体造成200+毒属性的伤害，对付前者我方可以用光属性护罩来减轻伤害，或者使用魔法反弹加在自己身上，这样“混沌の光”会被反弹到BOSS自己身上并对其造成一定的伤害，混沌の制裁虽然附带毒属性状态，不过毒状态下每次都只会扣除一点体力，不足以对我方产生太大的威胁。如果玩家使用的是暗属性的公主本战会比较轻松，战斗开始后先用HP半减的技能加攻击力下降的技能就可以让其实力大减，再用魔法“热血”或者道具“热血の丸药”增加我方的攻击力，这场战斗公主可以充当输出主力，史莱姆负责回复，反正是最后一战了，什么招式都往BOSS身上砸吧。打倒它后返回村庄拿取钥匙后通关。



回到城堡的公主再次遇到了青年，不过这次换成了我们的公主将青年抛弃了，因为我们的公主现在对这种程度的冒险者已经没兴趣了，也许在不久的将来，还会有更加厉害的冒险者在等着公主呢！







虽然是一款三线的移植作品，不过游戏的素质还是有目共睹的。清新可爱的画风，丰富多彩的技能以及各种各样的任务使得游戏的内容更加充实。整个游戏的时间的通关时间在20个小时左右，笔者向喜欢RPG但又没什么时间玩游戏玩家推荐。

文 胧月 美编 Juxi

光环收录

攻略透解 GUIDE THROUGH

期待度 A

本作秉承系列的一贯特色，上手简单的同时也有诸多可挖掘要素。玩家即使不刻意练级，也不挖掘任何要素，凭着一路的店货顺利通关也只要30小时左右的时间。如果你遗憾主线太短，还完全没有玩过瘾，这篇攻略将向你展示本作的更多秘密。

NINTENDO DS

勇者斗恶龙IX 星空的守望者

ドラゴンクエストIX 星空の守り人

Square Enix/Level-5	RPG	2009年7月11日	日版	
1人	2Gb	5980日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	

初心者指南



操作

十字键	控制角色移动、光标选择
A	选项决定、对话、调查
B（+十字键）	让角色做出登录好的动作
X	调出菜单
Y	查看略微往前的剧情
L、R	转动视角
SELECT	快速调出战斗履历



移动相关

按住十字键可向各个方向移动，本作没有“走”和“跑”的区别，除了普通移动外，还有如下几种特殊移动。

城镇跳跃

主人公在剧情里固定学会名为“ルーラ”的咒文，不消耗MP。使用该技能可以直接飞到之前去过的任何一个城镇或村庄。注意该咒文无法在室内和迷宫里使用。

快速脱出迷宫

使用リレミト咒文可以从迷宫的任何一个地点瞬间到达入口处，该咒文不消耗MP，法师（8级）、盗贼（12级）、旅艺人（10级）、游侠（7级）、贤者（5级）均可学会。

天之方舟

游戏里的金色火车，未通关时它只能前往天使界、神之国、ダーマ神殿。当游戏通关后，按照一定顺序完成任务，就可以在任意时间召唤天之方舟（详见后文）。

海船

在游戏主线的“サンマロウ”部分完成后，玩家可以驾驶海船在各大陆间航行。需要注意着陆点不能是高地、浅滩，必须在平原处登陆。

特技和咒文

除普通攻击和使用各种装备品外，角色在战斗中的非防御行动方式分为“特技”（とくぎ）和“咒文”（じゅもん）两种。

特技

特技的习得方式为给当前职业的特定技能路线分配技能点（スキルポイント，简称SP）。当角色在升级时均有机会获得SP，获得点数从0～6不等，在LV10～LV50这个阶段里，角色能够获得的SP点数是最多的。LV10以下时每次升级能获得的最大值为3，LV50以上时每次能获得的最大值为2。而在这两个等级之间，角色经常可在一次升级后获得5点乃至6点的SP。SP在升级后可以存下，不立即分配，之后选择菜单里“さくせんコマンド”→“スキルふりわけ”手动分配。同一个角色所有职业间获得的SP是通用的，由于等级越高升级越困难，如果玩家想在早期就学会技能线里的高级特技，可以特意转职为其他未曾练过的低级职业，以快速积累SP。

不同的职业所拥有的技能路线各有差异，按照大类可分为“装备固有特技”和“通用特技”两种。

装备固有特技包括剑、枪（ヤリ）、短剑、杖、棍、鞭（ムチ）、爪（ツメ）、扇、斧（オノ）、锤（ハンマー）、回旋镖（ブーメラン）、弓、素手、盾。角色在学会装备固有特技后，必须装备上对应装备才能使出特技。

通用特技是每种职业的最后一个技能路线，包括ゆうかん、きあい、しんこう心、まほう、おたから、きょくげい、とうこん、はくあい、フォース、サバイバル、さとり、オーラ。这种特技不受装备和转职的影响，一旦学会后，角色便可以终身使用。

咒文

咒文相当于“魔法”，除少数剧情上固定习得的咒文外，只有角色将某固定职业练到固定级别时才能习得，转职后咒文无法继承。咒文简单可分为四大类，分别是攻击咒文、回复咒文、辅助咒文和特别咒文。特别咒文包括：城镇跳跃的ルーラ、脱出迷宫的リレミト和伤害地形（如毒潭、熔岩）无效化的トラマナ。其中，トラマナ在遭遇了一次敌人后会失效。

关于特技的FAQ

问题 问题很烦恼到底给哪项技能路线加点。

答 烦恼的话就把技能点储存下来，不必每次获得SP后就立即分配，留待以后一口气学会重要技能。

问题 到底是精钻一项特技，还是多种特技同时发展。

答 不同的职业、不同的技能路线，其技能路线分配的点数在接近100时可学会多种强力技能。不过也有不少是用处不大的。从实际攻略过程来看，物理攻击型角色只要将主力使用的一种武器特技练满，再慢慢给职业的最后一项技能路线加点；僧侣或法师等以技能为主要行动手段的，优先把职业的最后一项技能路线练满。

职业

职业决定的角色的成长方向，主人公初期的默认职业是“旅艺人”，在剧情进行到ダーマ神殿救出大神官后，玩家就可以让角色从6种初级职业中任意转职。完成特定的支线任务，更可以开启6种高级职业。请注意角色在每种职业上的等级彼此独立，比如当一个40级的剑士初次转职为僧侣时，转职后的状态即为1级僧侣，所有的数值、咒文均回归1级僧侣的初期状态。当然，40级的剑士职业依旧是保留的，只要把角色再转职回去就好。

职业译名

せんし	战士
そうりょ	僧侣
まほうつかい	法师
ぶとうか	武斗家
とうぞく	盗贼
たびげいにん	旅艺人
バトルマスター	战斗大师
まほうせんし	魔法战士
レンジャー	游侠
パラディン	圣骑士
けんじゃ	贤者
スーパースター	超级明星

初级职业



战士

力量强，能使用剑、枪、短剑、盾4种装备特技，职业特有的通用特技为ゆうかん。

ゆうかん

SP	修得特技	MP	效果
8	かばう	0	对指定同伴援护防御
16	常时ちから+10	–	力量+10
28	くちぶえ	0	让自己成为敌方的优先攻击目标
40	常时みのまもり+20	–	防御+20
48	体当たり	0	撞击指定敌人
56	常时ちから+30	–	力量+30
70	ロストアタック	3	攻击一个敌人并降低对方情绪
80	常时みのまもり+40	–	防御+40
90	常时さいだいHP+60	–	最大HP+60
100	やいばくだき	4	大幅降低指定敌人的攻击力
※	オートカウンター	–	低几率弹回敌人的攻击

※特定任务习得

特技オートカウンター需要将战士职业练到40级以上，然后到ナザム村向农民トクゾー接下092号任务“3人の战士”。该任务要求玩家到ドミール火山激怒龙士兵（りゅう兵士），吸引它们的注意并用通常攻击将其打倒，总计打倒10头才算完成任务。激怒龙士兵的办法是使用战士技能“くちぶえ”。

僧侣

回复职业，物理攻击略强于法师，能使用枪、杖、棍、盾4种装备特技，职业特有的通用特技为しんこう心。

しんこう心

SP	修得特技	MP	效果
8	かみのおつげ	0	观看全角色距离下次升级所需要的经验值
16	常时かいふく魔力+20	–	回复魔力+20
28	おはらい	2	解除我方一人的诅咒
40	常时さいだいMP+10	–	最大MP+10
48	ゾンビガード	4	防御僵尸系敌人的攻击
56	常时かいふく魔力+60	–	回复魔力+60
70	圣女の守り	3	防止自身被秒杀
80	常时さいだいMP+20	–	最大MP+20
90	圣なる祈り	2	提高自身回复能力
100	常时かいふく魔力+100	–	回复魔力+100
※	ひかりのはどう	10	打消我方全员的不利效果

※特定任务习得

特技ひかりのはどう需要将僧侣职业练到40级以上，到ナザム村井下的老人处接下094号任务“慈爱の心”。该任务要求僧侣对我方濒死角色使用20次ベホイム，玩家可以找一处毒沼或熔岩削减己方HP。

习得咒文

LV	名称	MP	范围	效果
1	ホイミ	2	1人	我方1人HP小回复
3	キアリー	2	1人	解除我方一人的中毒
6	ラリホー	3	一组	让敌方一组陷入睡眠
8	スカラ	3	1人	提高我方一人防御力
11	ザメハ	2	全员	解除我方全员的睡眠不利状态
14	バーハ	4	1人	对我方1人张开护罩，防御火和冰属性的攻击
16	ベホイミ	4	1人	我方一人HP中回复
18	ザオラル	8	1人	复活我方一人，一定几率会失败
20	ザキ	5	1体	敌方指定目标即死
22	キアリク	2	全员	解除我方全员的麻痹不利状态
31	ベホイム	8	1人	我方一人HP大回复
34	ザラキ	10	一组	敌方指定一组即死
38	ベホマラー	16	全员	我方全员HP中回复
43	フバーハ	8	全员	对我方全员张开护罩，防御火和冰属性的攻击
47	ベホマ	24	1人	我方一人HP全回复
55	ザラキーマ	20	全体	敌方全体即死
65	ベホマズン	128	全员	我方全员HP全回复

法师

以强力的攻击类咒文歼灭敌方，能使用杖、短剑、鞭、盾4种装备特技，职业特有的通用特技为まほう。

まほう

SP	修得特技	MP	效果
8	魔结界	5	以魔法结界防御敌方攻击咒文
18	常时こうげき魔力+20	–	攻击魔力+20
26	ぶきみなひかり	6	削弱敌方指定目标的咒文攻击力
38	常时さいだいMP+10	–	最大MP+10
46	せいしんとういつ	3	每回合回复MP
54	咒文かいしん率アップ	–	咒文的会心率上升
68	魔力かくせい	5	战斗中大幅提高自己的攻击魔力
78	常时こうげき魔力+60	–	攻击魔力+60
88	常时さいだいMP+20	–	最大MP+20
100	常时こうげき魔力+100	–	攻击魔力+100
※	つきのはどう	8	降低敌方全体的攻击力

※特定任务习得



特技つきのはどう需要将法师等级练到40级以上，到ダーマ神殿的宿屋睡觉接下096号任务“妖精のねがい”。任务要求角色（不限定是法师）装备ようせいの杖打倒10匹デスプリースト，该怪物出现在エルシオン的地下校舍。

习得咒文				
LV	名称	MP	范围	
1	メラ	2	1体	对敌方指定目标的小火球攻击
4	ピオリム	4	全员	提高我方全员敏捷度
6	ヒャド	3	1体	对敌方指定目标的冰球攻击
7	ルカニ	4	1体	降低敌方制定目标的防御力
8	リレミト	3	—	瞬间脱出迷宫
11	イオ	4	全体	对敌方全体的小爆炸攻击
13	トラマナ	2	—	在经过伤害地形时HP不损耗
16	ヒャダルコ	8	一组	对敌方一组的冰刃攻击
19	メダパニ	5	一组	让敌方一组混乱
21	マホカンタ	4	自己	张开魔法护罩反弹一切魔法
25	ルカナン	8	一组	降低敌方一组的防御力
28	イオラ	10	全体	对敌方全体的大爆炸攻击
30	メラミ	6	1体	对敌方指定目标的大火球攻击
33	バイキルト	8	1人	大幅提高我方一人的攻击力
40	マヒャド	24	全体	对敌方全体的大冰柱攻击
42	ヘナトス	8	1体	大幅降低指定敌方的攻击力
47	イオナズン	28	全体	对敌方全体的超爆炸攻击
53	メラゾーマ	18	1体	对敌方指定目标的巨火球攻击
64	メラガイアー	45	1体	对敌方指定目标的巨火柱攻击
68	マヒャデドス	50	全体	对敌方全体的巨冰柱攻击



武斗家

特攻职业，速度快、攻击力高，能使用爪、棍、扇、空手4种装备特技，职业特有的通用特技为きあい。

きあい			
SP	修得特技	MP	效果
4	おたけび	0	惊吓敌方一组使其无法行动
10	常时すばやさ+10	—	敏捷度+10
16	ためる	0	蓄力提高作战情绪
22	常时ちから+10	—	力量+10
32	ふとうふくつ	2	恢复自己的不利状态
42	常时さいだいHP+30	—	最大HP+30
55	しんとうめっきゃく	1	提高自身对火和冰两种属性攻击的耐性
68	常时すばやさ+30	—	敏捷度+30
82	めいそう	3	自己HP中回复
100	常时すばやさ+60	—	敏捷度+60
※	テンションキープ	—	保持积蓄的情绪不下降

※特定任务习得

特技テンションキープ需要将武斗家职业练到40级以上，到ダーマ神殿的ハオチュン处接下098号任务“武斗家のきわみ”。任务要求以普通攻击的会心一击打倒10个ゴーレム，该怪物可在ビタリ海岸、龙のつばさ等地找到。

盗贼

力量强，能使用短剑、剑、爪、空手4种装备特技，职业特有的通用特技为おたから。

おたから			
SP	修得特技	MP	效果
4	常时きようさ+20	—	器用+20
10	ぬすむ	0	一定几率偷取敌方的道具
16	常时すばやさ+20	—	敏捷度+20
22	おとしあな	0	制作陷阱
32	常时さいだいHP+20	—	最大HP+20
42	とうぞくのはな	0	了解近处的宝物数量
55	常时きようさ+40	—	器用+40
68	みやぶる	0	记录指定敌方的资料
82	常时すばやさ+40	—	敏捷度+40
100	おたからさがし	2	从地图上知道近处的宝物所在地
※	オート盗む	—	自动偷取

※特定任务习得

特技オート盗む需要将盗贼职业练到40级以上，到カラコタ桥的デュリオ处接下100号任务“デュリオのカタキ讨ち”。该任务要求到カズチャ村的B1F，从ようじゅつし处使用“盗む”特技偷取ムーンダイヤモンド。

习得咒文				
LV	名称	MP	范围	效果
4	キアリー	2	1人	回复我方一人的中毒状态
9	ホイミ	2	1人	我方一人HP小回复
12	リレミト	3	—	瞬间脱出迷宫
16	ピオラ	2	1人	提高我方一人的敏捷度

旅艺人

物理攻击、魔法攻击较为平均的职业，能使用剑、爪、扇、盾4种装备特技，职业特有的通用特技为きょくげい。

きょくげい			
SP	修得特技	MP	效果
4	火ふき芸	2	对敌方指定目标的火属性攻击
10	ひん死时身かわし率アップ	—	濒死时更易躲开敌方的攻击
16	ボケ	0	让敌方一组陷入大笑状态
22	常时みりょく+30	—	魅力+30
32	ツッコミ	2	通过吐槽让我方一人回复神智
42	常时こうげき魔力+30	—	攻击魔力+30
55	タップダンス	0	躲开敌方攻击
68	常时かいふく魔力+30	—	回复魔力+30
82	キラージャグリング	8	对敌方全体扔出无数小球攻击
100	常时きようさ+50	—	器用+50
※	战いの歌	16	提升我方全员攻击力

※特定任务习得

特技战いの歌需要将旅艺人职业练到40级以上，夜晚时与ダーマ神殿里的バノン对话接下102号任务“一流艺人への道”。该任务要求使用会心状态的ボケ让敌人大笑5次，会心的ボケ发动敌人没笑、对已经发笑的敌人使用出会心的ボケ都是不行的。然后到セントシュタイン城的牢房里与囚犯对话，打开他们的心扉。

习得咒文				
LV	名称	MP	范围	效果
3	ホイミ	2	1人	我方一人HP小回复
8	ヒャド	3	1体	对敌方指定目标的冰球攻击
10	リレミト	3	—	瞬间脱出迷宫
12	バギ	3	一组	对敌方一组的小龙卷风攻击
16	ヒャダルコ	8	一组	对敌方一组的冰刃攻击
21	ベホイミ	4	1人	我方一人HP中回复
24	ザオラル	8	1人	复活我方一人，一定几率会失败
30	バギマ	8	一组	对敌方一组的激烈龙卷风攻击
36	バギクロス	26	一组	对敌方一组的狂暴龙卷风攻击

高级职业

p98表格中红色的为上级职业，必须在完成了固定任务后才可转职，完成方法如下。

战斗大师

转职条件 完成从ダーマ神殿的神父处接下的103号任务“バトルマスターの心得”。

攻略方法 在超级情绪的条件下使用剑特技“ドラゴン斬り”击破5只スライム。ウォルロ村附近的スライム容易逃跑，所以建议拿ダーマ神殿附近的开刀。超级情绪需要用角色自身的ためる或队友的おうえん成功累积4次，当角色头上出现数字100时使用“ドラゴン斬り”攻击史莱姆。注意累积第四次的时候有可能会失败，多试几次即可。

战斗特化职业，能使用斧、锤、剑、空手4种装备特技，职业特有的通用特技为とうこん。

とうこん			
SP	修得特技	MP	效果
4	常时さいだいHP+10	—	最大HP+10
10	とうこん讨ち	1	激烈攻击敌方指定目标
16	常时ちから+10	—	力量+10
22	すてみ	0	牺牲防守的同时大幅提高攻击力
32	常时さいだいHP+20	—	最大HP+20
42	もろば斩り	0	给予敌方指定目标大伤害，同时自己也会损失一定HP
55	常时ちから+30	—	力量+30
68	无心こうげき	4	攻击敌方指定目标
82	常时さいだいHP+30	—	最大HP+30
100	テンションバーン	6	遭到攻击后情绪上升
※	ダブル攻击	—	一回合攻击两次（物理攻击伤害低几率变为两倍）

※特定任务习得



特技ダブル攻击需要把我方战斗大师职业练到40级以上，到アシュバル地方东边的小岛上接下105号任务“グルザー！最后の胜负！”。该任务要求玩家在猛毒状态并使用过すてみ后，以“もろば斩り”打倒3头グリーンドラゴン。该怪物可在ビタリ海岸、ドミール火山、龙のくび等地方遭遇。

魔法战士

转职条件 完成从ダーマ神殿的魔法战士スカリオ处接下的109号任务“フォースのイメージ”。

攻略方法 在使用魔结界的情况下，让魔结界的使用者对メタルスライム完成最后一击，要求击倒3只。前往ベクセリア镇附近的迷宫ふういんのほこら，在最近的一个十字路口打开菜单，等地图上刷出金属史莱姆后上前交战。

综合战士和法师的攻击特征，能使用弓、剑、杖、盾4种装备特技，职业特有的通用特技为フォース。

フォース			
SP	修得特技	MP	效果
4	ファイアフォース	4	让我方一人的武器攻击附带火属性，并提高其火焰耐性。
10	常时ちから+10	—	力量+10
16	アイスフォース	4	让我方一人的武器攻击附带冰属性，并提高其吹雪耐性。
22	常时みのまもり+20	—	防御力+20
32	ストームフォース	4	让我方一人的武器攻击附带风、雷属性，并提高其风、雷耐性。
42	常时みりょく+10	—	魅力+10
55	ダークフォース	4	让我方一人的武器攻击附带土、暗属性，并提高其土、暗耐性。
68	常时こうげき魔力+30	—	攻击魔力+30
82	ライトフォース	4	让我方一人的武器攻击附带光属性，并提高其光耐性。
100	常时さいだいHP+30	—	最大HP+30
※	フォースマスター	—	フォース系技能的对象扩展为全员，常时有效。

※特定任务习得

特技フォースマスター需要把魔法战士职业练到40级以上，到ダーマ神殿的スカリオ处接下111号任务“フォース爱よ！永远に！”。该任务要求我方队员分别在ファイアフォース的加成下打倒ようがんまじん（ドミール火山），在アイスフォース的加成下打倒ビッグボック（エルマニオン雪原），在ストームフォース的加成下打倒くもの大王（龙のしっぽ地方），在ダークフォース的加成下打倒アサシンドール（エルシオン地下校舍），在ライトフォース的加成下打倒キングスライム（サンマロウ）。

习得咒文				
LV	名称	MP	范围	效果
2	マヌーサ	5	一组	降低敌方一组的攻击命中率
5	ルカニ	4	1体	降低指定敌方的防御力
8	ラリホー	3	一组	让敌方一组陷入睡眠
10	ボミエ	3	1体	降低指定敌方的敏捷度
12	ピオリム	4	全员	提高我方全员的敏捷度
14	マホトーン	3	一组	封印敌方一组的咒文
16	ルカナン	8	一组	降低敌方一组的防御力
20	メダパニ	5	一组	让敌方一组陷入混乱
24	ボミオス	5	一组	降低敌方一组的敏捷度
28	ラリホーマ	8	一组	让敌方一组陷入长时间睡眠
31	メダパニーマ	10	全体	让敌方全体陷入强力的混乱
39	バイキルト	8	1人	大幅提高我方一人的攻击力

游侠

转职条件 完成从ビタリ山ブーディー处接下的112号任务“サバイバルの知恵”。

攻略方法 以短剑特技“ポイズンダガー”附带的毒性对メイジキメラ完成最后一击，要求击倒5只。注意メイジキメラ必须要被毒死，但如果一味等待，敌人会自行用魔法恢复HP，最好先以普通攻击消耗它的MP，注意不要将其打死。メイジキメラ的HP在69～78之间。

融合大自然之力的野生战士，能使用回旋镖、斧、弓、空手4种装备特技，职业特有的通用特技为サバイバル。

サバイバル

SP	修得特技	MP	效果
4	なだめる	2	降低指定敌方的情绪
10	常时きようさ+10	–	器用+10
16	みのがす	0	让弱小的敌人逃跑
22	常时すばやさ+20	–	敏捷度+20
32	ステルス	3	让自己不容易成为敌方攻击目标
42	常时みのまもり+20	–	防御力+20
55	まもりのきり	5	施放奇异的烟雾，回避敌方攻击
68	常时きようさ+30	–	器用+30
82	オオカミアタック	10	以狼群发动两回攻击
100	常时きようさ+60	–	器用+60
※	かいしん率アップ	–	濒死时会心率提高

※特定任务习得



特技かいしん率アップ需要将游侠职业练到40级以上，到ビタリ山的ブーディー处接下114号任务“本物のレンジャー”。该任务要求玩家在一回合以内打倒ギガントヒルズ，反复5次，ギガントヒルズ在魔兽の洞窟、龙のしっぽ地方都会出现。

习得咒文

LV	名称	MP	范围	效果
3	トラマナ	2	–	在经过伤害地形时HP不损耗
4	キアリー	2	1人	回复我方一人的中毒状态
7	リレミト	3	–	瞬间脱出迷宫
10	ホイミ	2	1人	我方一人HP小回复
12	バーハ	4	1人	对我方1人张开护罩，防御火和冰属性的攻击
16	キアリク	2	全员	解除我方全员的麻痹不利状态
18	ザメハ	2	全员	解除我方全员的睡眠不利状态
22	ベホイミ	4	1人	我方一人HP中回复
24	ザオラル	8	1人	复活我方一人，一定几率会失败
26	フバーハ	8	全员	对我方全员张开护罩，防御火和冰属性的攻击
34	ベホイム	8	1人	我方一人HP大回复

圣骑士

转职条件 完成从グビアナ城パスリィ处接下的106号任务“导かれし精灵たち”。

攻略方法 相对简单的任务，只要使用かばう特技对同伴实行10次援护防御即可。为了提高防御准确度，可以先把两个同伴寄放到宿屋，让队伍中只有两名队员。

对我方同伴提供多种支援的职业，能使用锤、枪、杖、盾4种装备特技，职业特有的通用特技为はくあい。

はくあい

SP	修得特技	MP	效果
4	やいばのぼうぎょ	0	以包围全身的刀刃提高防御力
10	常时みのまもり+10	–	防御力+10
16	HPパサー	3	将自己的HP分给一名同伴
22	常时かいふく魔力+30	–	回复魔力+30
32	MPパサー	0	将自己的MP分给一名同伴
42	常时みのまもり+30	–	防御力+30
55	みがわり	0	对濒死的一名同伴援护防御
68	常时みのまもり+60	–	防御力+60
82	におうだち	0	站在敌人面前，成为我方的护盾
100	常时さいだいHP+80	–	最大HP+80
※	グランドネビュラ	30	对敌方一组降下烧尽一切的星云

※特定任务习得

特技グランドネビュラ需要将我方圣骑士职业练到40级以上，在グビアナ城的パスリィ处接下108号任务“パラディン最强决定战！”。该任务要求对我方HP为1的角色使用HPパサー，战斗5次。玩家依然可以利用毒沼把HP削减到最低，保留一名HP是1的队员去刷怪。

习得咒文

LV	名称	MP	范围	效果
2	スカラ	3	1人	提高我方一人防御力
7	ホイミ	2	1人	我方一人HP小回复
10	マホバリア	3	1人	让我方一人免受攻击咒文伤害
20	ベホイミ	4	1人	我方一人HP中回复
26	スクルト	6	全员	提高我方全员防御力
28	マジックバリア	6	1人	让我方全体免受攻击咒文伤害
33	メガンテ	1	全体	自爆，对敌方全体造成大伤害
46	メガザル	全	全员	牺牲自己复活我方全员



贤者

转职条件 完成从ガナン帝国城2F北端书架上接下的115号任务“本棚に眠る大贤者”。

攻略方法 以法师咒文メラ对トロルキング完成最后一击，要求击倒5只。トロルキング在最终迷宫“绝望と憎悪の魔宫”里会出现。

兼备僧侣和法师的行动优点，能使用杖、弓、回旋镖、盾4种装备特技，职业特有的通用特技为さとり。

さとり			
SP	修得特技	MP	效果
4	常时かいふく魔力+20	–	回复魔力+20
10	ダーマのさとり	3	随时转职
16	常时こうげき魔力+20	–	攻击魔力+20
22	いやしの雨	6	数回合内我方全员HP徐徐回复
32	常时かいふく魔力+40	–	回复魔力+40
42	いてつくはどう	10	敌方所有的不利效果咒文无效化
55	常时こうげき魔力+40	–	攻击魔力+40
68	しんぴのさとり	8	战斗中同时提高攻击魔力和回复魔力
82	常时さいだいMP+60	–	最大MP+60
100	使用MP25%せつやく	–	咒文和特技使用时消耗的MP减少25%
※	やまびこのさとり	10	一定时间内，每回合能使用两次咒文

※特定任务习得



特技やまびこのさとり需要将贤者职业练到40级以上，到カデス帝国城2F北边的书架接下117号任务“大贤者のヒミツ”。该任务要求以ドルマ对アトラス完成最后一击，该怪物是通关后隐藏迷宫“宝の地图の洞窟”的BOSS级恶魔。

习得咒文				
LV	名称	MP	范围	效果
2	ホイミ	2	1人	我方一人HP小回复
2	ドルマ	4	1体	对指定敌方造成暗属性伤害
5	キアリー	2	1人	回复我方一人的中毒状态
5	リレミト	3	–	瞬间脱出迷宫
8	イオ	4	全体	对敌方全体的小爆炸攻击
8	ドルクマ	7	1体	对指定敌方造成暗属性大伤害
13	ディバインスペル	4	一组	让敌方一组更容易受到攻击咒文的影响
16	ベホイミ	4	1人	我方一人HP中回复
20	ザオラル	8	1人	复活我方一人，一定几率会失败
24	ベホマラー	16	全员	我方全员HP中回复
27	イオラ	10	全体	对敌方全体的大爆炸攻击
30	スクルト	6	全员	提高我方全员防御力
33	ベホイム	8	1人	我方一人HP大回复
38	マジックバリア	6	1人	让我方全体免受攻击咒文伤害
43	ドルモーア	20	1体	对指定敌方造成暗属性毁灭性伤害
45	ザオリク	15	1人	100%复活我方一人
48	イオナズン	28	全体	对敌方全体的超爆炸攻击
61	ドルマドン	45	1体	对指定敌方造成连神都畏惧的暗属性伤害
66	イオグランデ	56	全体	对敌方全体造成超出想象的大爆炸伤害
78	マダンテ	全部	全体	放出所有MP攻击敌方全体的最强咒文

超级明星

转职条件 通关以后，在グビアナ城下町的纸箱旁边从サルバリー处接下118号任务“さあ！キミもスターよ！”并完成。

攻略方法 以きょくげい特技“火ふき艺”对クラウンヘッド完成最后一击。クラウンヘッド只有在宝の地图的洞窟里出现，能否刷到很依赖人品。最麻烦的是当クラウンヘッド濒死时会自爆，在算好HP所剩不多时，通过蓄气让角色进入超级情绪，一口气将其歼灭。

具有偶像气质的超级职业，能使用扇、鞭、回旋镖、盾4种装备特技，职业特有的通用特技为オーラ。

オ-ラ			
SP	修得特技	MP	效果
4	常时みりょく+10	–	魅力+10
10	サインぜめ	0	以签名攻击敌方指定目标
16	常时すばやさ+20	–	敏捷度+20
22	スキャンダル	0	让敌方一组陷入目眩
32	常时最大HP+20	–	最大HP+20
42	メイクアップ	0	以化妆大幅提高自身魅力
55	常时みりょく+20	–	魅力+20
68	スポットライト	0	以聚光灯将自己作为敌方优先攻击对象
82	常时みりょく+30	–	魅力+30
100	バックダンサー呼び	15	召唤伴舞者攻击敌方全体
※	ゴールドシャワー	0	消费1000G对敌方全体造成伤害

※特定任务习得

特技ゴールドシャワー要将超级明星职业练到40级以上，到グビアナ城的サルバリータ处接下120号任务“トップスターよ！再び！”。该任务要求以メイクアップ大幅提高角色魅力，再以スポットライト吸引クラウンヘッド的注意并将其打倒，共要求打倒10个。该怪物出现在隐藏迷宫“宝の地图の洞窟”里。

习得咒文				
LV	名称	MP	范围	效果
4	ホイミ	2	1人	我方一人HP小回复
11	バギ	3	一组	对敌方一组的小龙卷风攻击
18	マホカンタ	4	自己	张开魔法护罩反弹一切魔法
23	ベホイミ	4	1人	我方一人HP中回复
36	バギマ	8	一组	对敌方一组的激烈龙卷风攻击
45	バギクロス	26	一组	对敌方一组的狂暴龙卷风攻击
58	バギムーチョ	50	一组	对敌方一组的巨大龙卷风攻击



转生

通关以后当角色将某一职业练到99级时，可以找ダーマ神殿的大神官转生。转生后角色的等级和各项数值均回到LV1的水平，不过所有习得的特技均能继承。每项职业在第一次转生后都能获得一个纪念品。



战士	战士の证
僧侣	そうりょの证
法师	まほうつかいの证
武斗家	ぶとうかの证
盗贼	とうぞくの证
旅艺人	旅艺人の证
战斗大师	バトルマスターの证
魔法战士	魔法战士の证
游侠	レンジャーの证
圣骑士	パラディンの证
贤者	けんじゃの证
超级明星	スーパースターの证

关于特技的FAQ

问题 最初的队伍选择什么职业好？

答 僧侣和法师是队伍中两个必需的职业。僧侣能确保队伍的稳定性，法师则不仅能方便地对敌人展开大范围的杀伤，还有各种削弱敌人、提高我方状态的辅助技能。另外两名队员则从战士、武斗家、盗贼、旅艺人中挑选。建议初学者的队伍里配备一名战士，虽然行动迟缓，但能装备各种防具，HP和防御力都很高。

问题 上级职业比初级职业更好？

答 随着冒险的进行，各种上级职业陆续开启。有的玩家认为，好不容易把初级职业练到较高等级，再返回去从LV1练高级职业有些得不偿失。虽说当把所有职业都练到99级时，初级职业在数值方面有不少都超越上级职业，但排除这种极限状况，在流程攻略中，都是上级职业较占上风。尤其是除了法师和僧侣以外的其他物理攻击职业，力量的成长值较差导致普通攻击的威力逊于上级职业。另外游戏中有若干刷经验的地点，练起上级职业来并不算困难。

附表：全职业满级时数值一览

职业	HP	MP	りょく	すばやさ	しゅび	きようさ	みりょく	かいふくまほう	こうげきまほう
战士	570	86	404	76	400	111	89	0	0
战斗大师	540	41	500	124	322	256	90	0	0
圣骑士	600	175	354	73	360	9	116	165	0
魔法战士	540	226	351	173	243	110	185	0	282
武斗家	540	38	399	500	245	255	120	0	0
旅艺人	480	179	246	359	237	304	245	195	161
盗贼	510	132	299	410	241	402	58	81	0
游侠	510	229	305	264	241	500	61	200	0
法师	390	365	96	401	162	304	155	0	400
僧侣	420	315	201	312	204	206	146	400	0
贤者	480	500	202	218	203	57	235	208	237
超级明星	510	220	148	361	205	259	300	318	77

问题 要转上级职业必须要每个想转职的角色都满足一次条件吗？

答 不用，只要满足一次条件，全员都可以转职该职业。

武器和盾

本作共拥有剑、枪（ヤリ）、短剑、杖、棍、鞭（ムチ）、爪（ツメ）、扇、斧（オノ）、锤（ハンマー）、回旋镖（ブーメラン）、弓、空手（素手）这十二种武器，每种武器都有自己的技能路线。分配技能点达到特定的值就能学会特定的技能。除武器外，防具里的盾也是拥有技能路线的。对于一个角色而言，能够装备怎样的武器（盾）取决于他的当前职业。另外，当角色给某种武器的技能路线分配了100SP后，该角色的全职业就都能装备该武器了。





剑

可装备职业

战士、盗贼、旅艺人、战斗大师、魔法战士

特技

SP	修得特技	MP	效果
3	ドラゴン斩り	0	对龙系怪物造成大伤害的斩击
7	こうげき力+10	—	攻击力+10
13	メタル斩り	0	对金属系怪物造成大伤害的斩击
22	かいしん率アップ	—	会心率提高
35	ミラクルソード	4	斩击敌人同时回复自身HP
42	こうげき力+20	—	攻击力+20
58	はやぶさ斩り	2	高速二连斩
76	こうげき力+30	—	攻击力+30
88	ギガスラッシュ	15	斩击敌方一组怪物
100	全职业で剑そうび可	—	该角色所有职业可装备剑
※	ギガブレイク	30	斩击敌方一组的究极毁灭技

※特定任务习得

依次攻略063和064两个任务。

063号任务"その目をこらして"

接取条件	给剑的技能路线分配30点SP。
接取场所	エルシオン学院1F教会的ガザール。
完成方法	前往魔兽の洞窟右边的小岛，调查红色看板的背面。

064号任务"思いでのバッジ"

接取条件	完成063号任务并给剑的技能路线分配100SP。
接取场所	エルシオン学院1F教会的ガザール。
完成方法	前往世界各地按顺序收集5枚勋章。按サンマロウ→ゲピアナ城→ウォルロ村→ベクセリア→エルシオン学院周边的顺序，在每个地点打上2～15次战斗后获得。



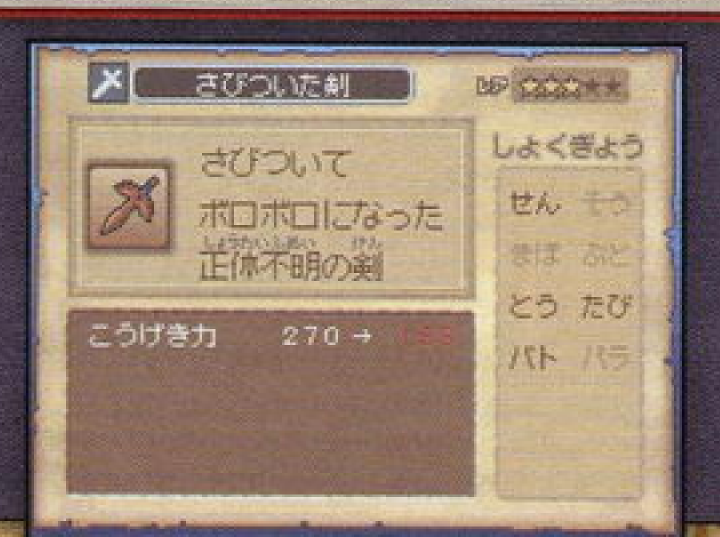
枪

可装备职业

战士、僧侣、圣骑士

特技

SP	修得特技	MP	效果
3	しっぷうづき	0	必定在回合的第一位行动，攻击指定目标
7	こうげき力+10	—	攻击力+10
13	けものづき	0	对兽系怪物造成大伤害攻击
22	きゅうしょづき	3	对指定目标即死攻击
35	かいしん率アップ	—	会心率提高
42	こうげき力+20	—	攻击力+20
58	一闪づき	8	容易失败，但只要命中就必定是会心一击
76	こうげき力+30	—	攻击力+30
88	さみだれづき	4	随机对敌人连续突击
100	全职业で枪そうび可	—	该角色所有职业可装备枪。
※	ジゴスパーク	26	以地狱之雷袭击敌方全体





※特定任务习得

依次攻略065和066两个任务。

065号任务"打倒！メタルもどき"

接取条件	给枪的技能路线分配30点SP。
接取场所	エルシオン学院1F体育馆的モリスン。
完成方法	到サンマウロ北边的洞窟里以きゅうしょづき打倒3只メタルブラザーズ。

066号任务"さみだれてヤリ奥义"

接取条件	完成065号任务并给枪的技能路线分配100SP。
接取场所	エルシオン学院1F体育馆的モリスン。
完成方法	使用さみだれづき同时打倒两个ダークデンデン，该怪物在ガナン帝国城附近出现。

短剑

可装备职业

战士、盗贼、法师

特技

SP	修得特技	MP	效果
3	ポイズンダガー	2	攻击指定敌方并使其中毒
7	こうげき力+10	—	攻击力+10
13	キラーブーン	0	对虫系怪物造成大伤害攻击
22	かいしん率アップ	—	会心率提高
35	タナトスハント	3	对毒、麻痹系的怪物造成大伤害攻击
42	こうげき力+20	—	攻击力+20
58	アサシンアタック	3	攻击指定敌方使其即死
76	こうげき力+30	—	攻击力+30
88	バンパイアエッジ	4	对指定敌方吸血攻击
100	全职业で短剑そうび可	—	该角色所有职业可装备短剑
※	ヒュプノスハント	3	对混乱或睡眠中的敌人造成大伤害攻击。

※特定任务习得

依次攻略067和068两个任务。

067号任务"短剑ドロボーを追え"

接取条件	给短剑的技能路线分配30点SP。
接取场所	エルシオン学生宿舍1F的ネージュ。
完成方法	让デビルスノー睡眠后，以"ポイズンダガー"给予其最后一击。该怪物出现在エルシオン学院附近。

068号任务"短剑奥义への挑战"

接取条件	完成067号任务并给短剑的技能路线分配100点SP。
接取场所	エルシオン学生宿舍1F的ネージュ。
完成方法	先以ポイズンダガー让てっこうまじん中毒，再以タナトスハント将其打倒，总共要进行10次战斗（注意不是打10个[illegible]てっこうまじん出现在閉ざされた牢狱里。

杖

可装备职业

僧侣、法师、魔法战士、贤者、圣骑士。

特技

SP	修得特技	MP	效果
3	さいだいMP+10	—	最大MP+10
7	まふうじのつえ	3	封印指定敌方的咒文
13	MP吸收率+2%	—	MP吸收率+2%
21	悪魔ばらい	0	高几率让指定恶魔系怪物麻痹
31	さいだいMP+30	—	最大MP+30
44	しゅくふくのつえ	2	指定我方1人的HP慢慢回复
57	MP吸收率+4%	—	MP吸收率+4%
70	さいだいMP+60	—	最大MP+60
84	MP自动回复	—	MP自动回复
100	全职业で杖そうび可	—	该角色所有职业可装备杖
※	ふっかつのつえ	8	复活我方一人，一定几率失败

※特定任务习得

依次攻略069和070两个任务。

069号任务"ワシのコリをほぐして"

接取条件	给杖的技能路线分配30点SP。
接取场所	エルシオン学院西北长椅的ゲンカク。
完成方法	在ツォの滨西面的洞窟里刷かいぞくウーパー随机掉落杖，把它带给船着场的男子。

070号任务"ワシのコシを治して"。

接取条件	完成069号任务并给杖的技能路线分配100点SP。
接取场所	エルシオン学院西北长椅的ゲンカク。
完成方法	在エルシオン学院2F走廊右边找到フェイ后，把やけつくマグマ（ドミール火山的マグマロン掉落）和ガマのあぶら带给ゲンカク。

鞭

可装备职业

法师、旅艺人、超级明星

特技

SP	修得特技	MP	效果
3	らせん打ち	3	鞭打指定敌方，低几率混乱
7	愛のムチ	0	对怪人系怪物造成大伤害，小组攻击
13	こうげき力+10	—	攻击力+10
22	しばり打ち	3	鞭打指定敌方，低几率麻痹
35	こうげき力+20	—	攻击力+20
42	ねむり打ち	3	鞭打指定敌方，低几率睡眠
58	こうげき力+30	—	攻击力+30
76	ヒールウィップ	5	在攻击敌方一组的同时回复自身HP
88	双龙打ち	10	攻击敌方一组，随机攻击目标两次
100	全职业でムチそうび可	—	该角色所有职业可装备鞭
※	地這い大蛇	16	巨大的蛇袭击敌方一组

※特定任务习得

依次攻略073和074两个任务。

073号任务"ムチをたのむ"

接取条件	给鞭的技能路线分配30点SP。
接取场所	エルシオン学院2F东侧教室ナミンゴ。
完成方法	把サンドシャーク掉落的トゲトゲのキバ交给サンマロウ附近灯台里的カゲツ。

074号任务"ムチ界のホープをキミに"

接取条件	完成073号任务并给鞭的技能路线分配100点SP。
接取场所	エルシオン学院学生宿舍1F的ビッシバ。
完成方法	和サンマロウ附近灯台里的カゲツ对话，以皮のムチ给予ヘルジャッカル、スケアリードッグ最后一击。

棍

可装备职业

武斗家、僧侣

特技

SP	修得特技	MP	效果
3	こうげき力+10	—	攻击力+10
7	足ばらい	0	让敌方一组翻倒
13	かいしん率アップ	—	会心率提高
22	黄泉送り	0	对僵尸系怪物造成大伤害攻击
35	こうげき力+20	—	攻击力+20
42	なぎはらい	0	对敌方一组棍扫攻击
58	みかわし率+4%	—	回避敌方攻击的几率增加4%
76	冰结らんげき	5	以冰属性的棍子随机攻击敌人4次
88	こうげき力+30	—	攻击力+30
100	全职业で棍そうび可	—	该角色所有职业可装备棍
※	天地のかまえ	8	卸掉敌人的攻击并予以反击

※特定任务习得

依次攻略071和072两个任务。

071号任务"黄泉送り"

接取条件	给棍的技能路线分配30点SP。
接取场所	エルシオン学院1F体育馆的クレイブ。
完成方法	以黄泉送り给ゾンビナイト（ガナン帝国城附近的海上）最后一击。

072号任务"あなたを想って"

接取条件	完成071号任务并给棍的技能路线分配100点SP。
接取场所	エルシオン学院1F体育馆的クレイブ。
完成方法	在隐藏迷宫"宝の地图の洞窟"里装备上ものほしざお对ハヌマーン完成最后一击。

爪

可装备职业

武斗家、盗贼

特技

SP	修得特技	MP	效果
3	ウィングブロウ	2	风之刃攻击指定敌方
7	こうげき力+10	—	攻击力+10
13	裂钢拳	0	对机械系怪物给予大伤害攻击
22	かいしん率アップ	—	会心率提高
35	ネイルスクラッチ	0	对指定敌方连续4次攻击
42	こうげき力+20	—	攻击力+20
58	タイガークロー	0	对指定敌方连续2次激烈斩击
76	こうげき力+30	—	攻击力+30
88	ゴールドフィンガー	6	攻击指定敌方并解除其有利状态
100	全职业でツメそうび可	—	该角色所有职业可装备爪
※	ゴッドスマッシュ	14	神之雷攻击指定敌方

※特定任务习得

依次攻略075和076两个任务。

075号任务"コレクターズアイテム"

接取条件	给爪的技能路线分配30点SP。
接取场所	エルシオン学院1F图书馆クローイン。
完成方法	以裂钢拳给予アイアンクック（カルバドの集落周边）最后一击，收集10枚はがねの尾羽。

076号任务"3人の弟子"

接取条件	完成075号任务并给爪的技能路线分配100点SP。
接取场所	エルシオン学院1F图书馆クローイン。
完成方法	打倒三头弟子怪物，它们分别是：エルマニオン海岸的キラーサンド、ガナン帝国城地下监狱的クローハンズ、东南方海域的キラークラブ。



扇

可装备职业

武斗家、旅艺人、超级明星

特技

SP	修得特技	MP	效果
3	花ふぶき	2	用花瓣迷惑敌方一组
7	こうげき力+10	—	攻击力+10
13	といきがえし	4	反射火、冰咒文
22	かいしん率アップ	—	会心率提高
35	波纹演舞	0	对水系怪物造成大伤害攻击
42	こうげき力+20	—	攻击力+20
58	风姿花传	3	以分身回避敌方一次攻击
76	こうげき力+30	—	攻击力+30
88	おうぎのまい	8	以优雅的舞蹈对敌人多次攻击
100	全职业で扇そうび可	—	该角色所有职业可装备扇
※	ハッスルダンス	0	回复我方全员HP

※特定任务习得

依次攻略077和078两个任务。

077号任务“つめたいのがお好き”

接取条件	给扇的技能路线分配30点SP。
接取场所	エルシオン学院2F东侧的フェイ。
完成方法	到エルマニオン海岸刷ランドンクイナ，掉落冰鸟のはね后交给フェイ。

078号任务“アレのためなら……”

接取条件	完成077号任务并给扇的技能路线分配100点SP。
接取场所	エルシオン学院2F东侧的フェイ。
完成方法	装备上うさみみバンド和うさぎのおまもり打倒はぐれメタル。うさみみバンド在カラコタ桥的店里（以さいごのカギ打开），うさぎのおまもり在エラフィタ村。目标怪物はぐれメタル可在魔兽洞窟的B2、B3F遭遇。

锤

可装备职业

战斗大师、圣骑士

特技

SP	修得特技	MP	效果
3	ハートブレイク	2	攻击指定敌方，一定几率封锁对方行动
7	こうげき力+10	—	攻击力+10
13	ゴールドハンマー	2	攻击敌方并获得一定金钱
22	かいしん率アップ	—	会心率提高
35	ラストバッター	3	最后行动，攻击指定敌方
42	こうげき力+20	—	攻击力+20
58	ドラムクラッシュ	0	对物质系怪物大伤害攻击
76	こうげき力+30	—	攻击力+30
88	ランドインパクト	12	对敌方全体冲击波攻击
100	全职业でハンマーそうび可	—	该角色所有职业可装备锤
※	ビッグバン	16	对敌方全体的暗之大爆炸

※特定任务习得

依次攻略081和082两个任务。

081号任务“ハンマーチャンス！”

接取条件	给锤的技能路线分配30点SP。
接取场所	エルシオン学院2F美术室的ミズッチ。
完成方法	从ジェリーマン（ゲビアナ下水道）刷到ねばねばゼリー交给ミズッチ。

082号任务“こうらを背负って”

接取条件	完成081号任务并给锤的技能路线分配100点SP。
接取场所	エルシオン学院1F正面入口的メイ。
完成方法	在装备カメのこうら（ツオの滨购入）的情况下，以ラストバッター打倒はぐれメタル（魔兽洞窟B2、B3F出现）。

斧

可装备职业

战斗大师、游侠

特技

SP	修得特技	MP	效果
3	たいぼく	0	对植物系怪物造成大伤害攻击
7	こうげき力+10	—	攻击力+10
13	苍天魔斩	2	对指定敌方全力一击，低几率麻痹
22	かいしん率アップ	—	会心率提高
35	かぶと割り	0	斩击指定敌方并降低其防御力
42	こうげき力+20	—	攻击力+20
58	まじん斩り	8	容易失败，但只要命中就必定是会心一击
76	こうげき力+30	—	攻击力+30
88	オノむそう	0	对敌方一组的粉碎性攻击
100	全职业でオノそうび可	—	该角色所有职业可装备斧
※	森罗万象斩	16	对指定敌方会心一击

※特定任务习得

依次攻略079和080两个任务。

079号任务“オラのオノ”

接取条件	给斧的技能路线分配30点SP。
接取场所	エルシオン学院中央广场的ヨサック。
完成方法	刷ヤハーン湿地的ウドラー随机掉落斧头，交给ヨサック。

080号任务“まじん斩れ”

接取条件	完成079号任务并给斧的技能路线分配100点SP。
接取场所	エルシオン学院中央广场的ヨサック。
完成方法	以まじん斩り分别打倒3个ようがんまじん（ドミール火山）、3个だいまじん（ガナン帝国城地牢）、3个てっこうまじん（ガナン帝国城地牢）。

弓

可装备职业

魔法战士、游侠、贤者

特技

SP	修得特技	MP	效果
3	マジックアロー	3	攻击指定敌方并削弱其攻击咒文
7	こうげき力+10	—	攻击力+10
13	バードシュート	0	对鸟系怪物造成大伤害攻击
22	かいしん率アップ	—	会心率提高
35	ニードルショット	1	攻击指定敌方的要害
42	こうげき力+20	—	攻击力+20
58	さみだれうち	4	随机连续射击敌方
76	こうげき力+30	—	攻击力+30
88	天使の矢	0	一边攻击指定敌人，一边回复MP
100	全职业で弓そうび可	—	该角色所有职业可装备弓
※	シャイニングボウ	18	对敌方全体洒下无情的箭雨

※特定任务习得

依次攻略083和084两个任务。

083号任务“弓使いの条件”

接取条件	给弓的技能路线分配30点SP。
接取场所	エルシオン学院1F体育馆的ガルシス。
完成方法	以バードシュート对アサシンエミ（カルバドの集落周边出现）完成最后一击，要求打倒10个。

084号任务“トップをめざせ！”

接取条件	完成083号任务并给弓的技能路线分配100点SP。
接取场所	エルシオン学院1F体育馆的ガルシス。
完成方法	[illegible]

回旋镖

可装备职业

游侠、贤者、超级明星

特技			
SP	修得特技	MP	效果
3	クロスカッター	2	画出十字轨迹打出强力一击
7	パワフルスロー	4	全力投掷攻击敌方全体
13	こうげき力+10	－	攻击力+10
22	スライムブロウ	0	对史莱姆系怪物有效地全体攻击
35	こうげき力+20	－	攻击力+20
42	シャインスコール	6	向敌方全体降下光属性攻击
58	バーニングバード	4	以炎属性回旋镖攻击
76	こうげき力+30	－	攻击力+30
88	メタルウィング	3	以尖锐的镖翼切开金属躯体
100	全职业でブーメランそうび可	－	该角色所有职业可装备回旋镖
※	ギガスロー	16	以雷之刃粉碎指定敌方目标。

※特定任务习得

依次攻略085和086两个任务。

085号任务“もどれブーメラン”

接取条件	给回旋镖的技能路线分配30点SP。
接取场所	エルシオン学院西南广场的ルルズ。
完成方法	以パワフルスロー对メタルスライム（封印のほこら）完成最后一击，然后走到ヤハーン湿地东边的桥上。

086号任务“それいけ！どうくつ探检队”

接取条件	完成085号任务并给回旋镖的技能路线分配100点SP。
接取场所	エルシオン学院学生宿舍前的マリア。
完成方法	以回旋镖打倒3个洞窟的领主（海べの洞窟的ガマキャノン，サンマロウ北边洞窟的メタルハンター，魔兽の洞窟的うごくせきぞう）。

空手

可装备职业

武斗家、盗贼、战斗大师、游侠

特技			
SP	修得特技	MP	效果
3	石つぶて	0	打碎石头攻击敌方一组
7	こうげき力+10	－	攻击力+10
12	かまいたち	0	对元素系的一组怪物造成大伤害攻击
18	かいしん率アップ	－	会心率提高
25	せいけんづき	2	用力殴打指定敌方
30	みかわし率+4%	－	回避敌方攻击的几率增加4%
42	ばくれつけん	0	随机对敌方造成4次连续攻击
60	こうげき力+30	－	攻击力+30
77	岩石おとし	8	推落巨大的岩石攻击敌方全体
100	こうげき力+60	－	攻击力+60
※	ミラクルムーン	16	对敌方全体造成大伤害

※特定任务习得

依次攻略089和090两个任务。

089号任务“素手で战うということ”

接取条件	给空手的技能路线分配30点SP。
接取场所	エルシオン学院1F体育馆的クウォン。
完成方法	以せいけんづき对ガメゴン完成最后一击，要求打倒10头。

090号任务“徒手空拳の试练”

接取条件	完成089号任务并给空手的技能路线分配100点SP。
接取场所	エルシオン学院1F体育馆的クウォン。
完成方法	前往隐藏迷宫“宝の地图”的10F以上，不穿任何装备以通常攻击打倒50个怪物。



盾

可装备职业

战士、僧侣、法师、旅艺人、圣骑士、魔法战士、贤者、超级明星

特技			
SP	修得特技	MP	效果
6	シールドアタック	4	防御自身的同时攻击敌方
12	盾ガード率+2%	－	盾的防御几率增加2%
18	大ぼうぎょ	3	大幅减轻来自敌方的伤害
25	盾ガード率+2%	－	盾的防御几率增加2%
32	ビッグシールド	4	大幅提升盾的防御几率
40	ミラーシールド	4	光之壁弹返所有咒文
52	盾ガード率+2%	－	盾的防御几率增加2%
66	まもりのたて	4	圣光保护自身不受异常状态侵犯
82	うけながしのかまえ	12	卸掉敌方的攻击并对其造成伤害
100	全职业で盾そうび可	－	该角色所有职业可装备盾
※	痛恨完全ガード	－	杜绝敌方的痛恨一击

※特定任务习得

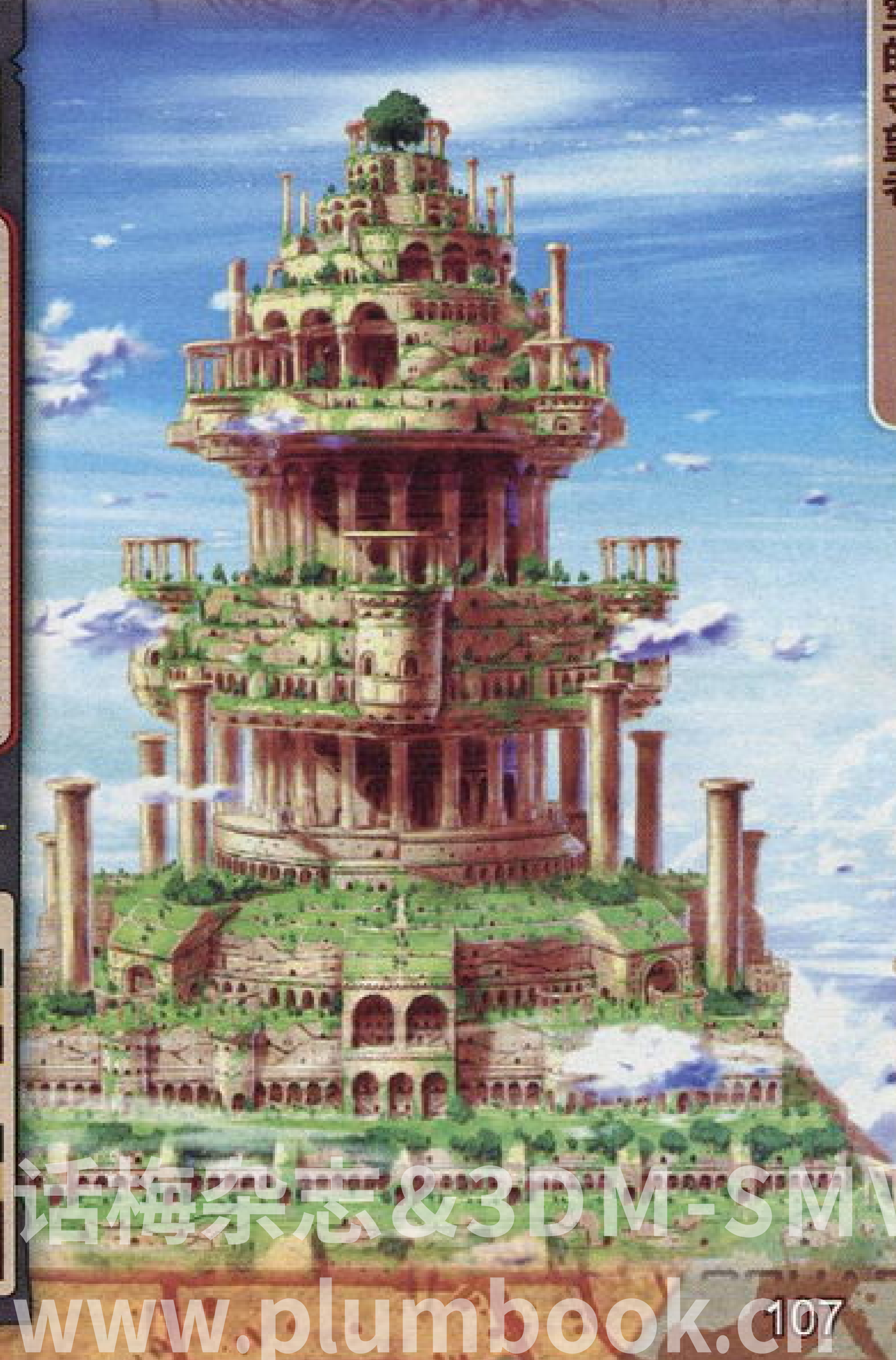
依次攻略087和088两个任务。

087号任务“ブリスナーのお気に入り”

接取条件	给盾的技能路线分配30点SP。
接取场所	エルシオン学院1F的ブリスナー。
完成方法	以盾防守10次怪物的攻击。

088号任务“ブリスナーの盾”

接取条件	完成087号任务并给盾的技能路线分配100点SP。
接取场所	エルシオン学院1F的ブリスナー。
完成方法	以シールドアタック对10个キラーマシン（ガナン帝国城）完成最后一击。



金币



在世界各地的宝箱里都有一定机会获得金币（ちいさなメダル），把这些金币交给カラコタ桥的キャプテン・メダル可交换道具。不光红宝箱里会出金币，蓝宝箱里也有一定几率出，当玩家拾取过蓝宝箱后，只要存档读档一次宝箱就会再生，由此理论上可以取得无限金币。这里推荐ガナン帝国城1F北面的3个蓝色宝箱。

兑奖一览

累计枚数	奖品
4	とうぞくのカギ
8	しっぷうのバンダナ
13	バニースーツ
18	ドクロのTシャツ
25	とうめいタイツ
32	きせきのつるぎ
40	しんぴのよろい
50	ほしふるうでわ
62	さびついたかぶと
80	ドラゴンローブ

收集到80枚以上时，就可以消费多余出来的金币换取以下奖品。

枚数	奖品
3	いのりのゆびわ
5	エルフののみぐすり
8	せいじゃのはい
10	リサイクルストーン
15	オリハルコン
20	ようせいのくつ

需要用钥匙打开的门和宝箱

在攻略过程中，有一些宝箱和门被上了锁，需要找到特定的钥匙后才能打开。游戏中的钥匙共有三把，获得方法如下：

名称	获得方法	效果
とうぞくのカギ	以4枚金币跟カラコタ桥的キャプテン・メダル交换	打开宝箱的锁
まほうのカギ	グビアナ城3F的宝箱	打开紫色的门
さいごのカギ	在カデス牢狱中击破ゴレオン将军后旁边的宝箱	打开所有的门和宝箱

以下列出所有宝箱的地点和对应钥匙，请大家利用ルーラ好好收集吧。

とうぞくのカギ

获得道具	地点	详细
はじゃのつるぎ	セントシュタイン城	城内B1F训练设施左边的宝箱
ピンクパール	ツォの浜	村长家宝箱
はやてのリング	ふなつきば	道具屋后的宝箱
ちいさなメダル	カラコタ桥	右上キャプテン・メダル的宝箱
ちからのゆびわ	サンマロウ	北边房屋2F的宝箱

まほうのカギ

获得道具	地点	详细
ちいさなメダル	エラフィタ村	宿屋北面门前的宝箱
やいばのよろい	ベクセリア	宿屋2F的宝箱
まほうのほうい	サンマロウ	北边房屋2F的宝箱
ミスリルこうせき	グビアナ地下水道	打开B1F的门，到B2F拿墓地的宝箱
レッドタイツ	エルシオン学院	1F右下房间的宝箱

さいごのカギ

获得道具	地点	详细
能够接取011号任务	ベクセリア	井中
ちいさなメダル	カラコタ桥	右上キャプテン・メダル的宝箱
あくまのムチ	カラコタ桥	右上キャプテン・メダル的宝箱
ドクロのゆびわ	カラコタ桥	右上キャプテン・メダル的宝箱
せいじゃのはい	カラコタ桥	右上キャプテン・メダル的宝箱
3000G	カラコタ桥	右上キャプテン・メダル的宝箱
ひみつの店	カラコタ桥	道具屋内侧的门
きふじんのてぶくろ	サンマロウ	宿屋背面井内的宝箱
はやぶさの剑	船内(在海上按B键)	最下层仓库的宝箱
すばやさのたね	船内(在海上按B键)	最下层仓库的宝箱
せいじゃのはい	グビアナ城地下水道	B1F牢屋内的宝箱
あらくれマスク	カズチャ村	B1F从入口降下后的宝箱
オリハルコン	天使界	2F右上の宝箱（通关前必须拿掉）
女神のゆびわ	天使界	2F右上の宝箱（通关前必须拿掉）
ちいさなメダル	カデスの牢狱	从右数第二剑牢房的骨头

炼金



当剧情发展到セントシュタイン城下町，リッカ成为宿屋老板后，就可以利用柜台的炼金壶炼出各种装备品和道具了。炼金首先需要的是炼金配方，调查世界各地的书柜都能获得配方，按照配方上的要求收集规定数量的素材，就可以拿到炼金壶中生成。

动作

按下B+十字键可使用登录好的动作，其中方向键↓可设置4个连续在一起的动作。

名称	习得方法
ガッツポーズ	初期
はくしゅ	初期
バイバイ	初期
泣く	初期
がっくり	初期
くやしがる	初期
おどろく	初期
ジャンプ	初期
すわる	初期
ねる	初期
こける	初期
“こんにちは”	初期
“ありがとう”	初期
“さようなら”	初期
“！”	初期
“？”	初期
いのる	完成003号任务“伝えて！ガッツを！！”
まわる	完成002号任务“ガッツを見せてよ！”
おじぎ	与ダーマ神殿1F的神官对话
ベリーダンス	完成033号任务“おどる大先生”
王家のあいさつ	完成129号任务“书物のかぎをさがせ”
エルシオン流あいさつ	完成036号任务“エライのはあたし”
キャプテンポーズ	向キャプテン・メダル交出80枚金币
さそうおどり	与ドミールの里的旅艺人对话
ふしぎなおどり	在魔兽の洞窟1Fで和女性幽灵对话
ツッコミ	在オンゴリ崖的高台小屋与女性对话
おうえん	与エラフィタ村教会的女性
ちょうはつ	调查ベクセリア的书架
けいれい	在グビアナ城1F西边书库读“初级兵士作法”
ヒラメキ	在ツォの浜的武器防具屋与男子对话，选择“いいえ”
ナゾかいめい	完成141号任务“ベクセリアのなぞ”

宝の地图

游戏通关后，玩家可以到セントシュタイン与国王对话获得宝の地图，有了该地图后就可以进入世界各地的隐藏迷宫。获得地图后只要到达指定位置就可以进入隐藏迷宫，每张地图都可以从名字上直观地看出迷宫的名字和等级，比如“ざわめく梦の地图LV16”。迷宫的等级越高，层数也就越深，其中的敌人也越强。

天之方舟架动

通关后按照以下顺序可获得空中移动工具“天の箱船”，利用它可以前往以前无法到达的众多封闭高地，找寻宝の地图的地点也更加方便。



方舟取得流程

ダーマ神殿

与大神官对话。
与B1F宿屋的男子对话。

ツォの滨

与东南小屋中的オリガ对话，接取039号任务“幻の巨大鱼を追え”。
夜里与海滩的老年女性幽灵对话。
与オリガ对话。
准备好うみなりの杖、水のはごろも、みかがみの盾三种道具。うみなりの杖在グビアナ城武器屋购买，水のはごろも在ドミールの里的防具店购买，みかがみの盾在セントシュタイン城下町的防具店购买。
前往海边洞窟的秘密岩场。

海边の洞窟

装备上方才提到的3种装备后与オリガ对话。
与ぬしさま发生BOSS战。
BOSS战胜利后获得“女神の果实”。
剧情后アギロホイッスル入手，在ダーマ神殿旁的树下就可以召唤方舟移动了。使用此方舟前往神之国与女神对话，可进入最终迷宫，玩家可讨伐以前遗漏的怪物。

联机游戏

与セントシュタイン城下町宿屋右侧的ラヴィエル对话选择“外の世界に旅立つ”可以前往其他的世界冒险。和许多MO或局域网游戏相同，是好友必须选择“外の世界の仲间をぼしゅうする”开了主机，并保证队伍中有一个空位才能加入。进入好友的世界后，玩家可以单独行动并使用所有设施。选择道具指令下的“交换”能和朋友交换道具，但部分高级物品无法交换。

在迷宫中遇敌时，只有角色距离较近的情况下才能共同对敌，如果距离过远则只能独自奋战。在未能一同战斗时，走到好友遇敌的地点会在地图上看到交战状态，上前调查并选择“はい”，等待朋友当前行动回合完毕后，可以中途乱入战斗。

交换藏宝图

依然是在セントシュタイン城下町的宿屋与リッカ对话选择“呼び人みに行く”后，系统会要求玩家选择一张自己已经通过的藏宝地图，接着便可让自己的分身进驻到好友的旅馆中（好友必须同时选择相同的选项）。等好友在旅馆中找到自己的分身并对话，就能得到之前选择的地图。

星空下的旅人

序章



天使界



从天使界下方的楼梯到达2F。

2F：与长老オムイ对话。

2F：左上角的楼梯处，观看イヤザール和ラフェット的对话。

经由2F下方的门到达1F－2F。

1F－2F：顺着楼梯向上攀登，与上层楼梯口前的天使对话后，他会让开一条道路。

4F：调查世界树，献上星のオーラ。

2F：与长老オムイ再次对话。

1F：地面有发光的六角星，与旁边的女性天使对话后到达ウォルロ村。

剧情 天使，是守护人类的神圣存在，跟随导师天使伊扎耶尔修行的主人公今天终于正式获得了守护天使的资格。天使为何要守护人类？人类对天使的信仰会化作星之奥拉，把不断收集到的奥拉献给世界树，就能让世界树结出女神的果实，而这才是天使的真正职责。

ウォルロ村



与村中的狗对话，调查发光点获得“形见のゆびわ”。

到教会把“形见のゆびわ”交给老奶奶获得“星のオーラ”。

进入村子右边的马厩，调查5坨马粪后获得“星のオーラ”。

出马厩后向右走，在桥上与イザヤール对话。

继续向右，与男性幽灵对话获得“星のオーラ”。

与イザヤール对话返回天使界。

剧情 村子瀑布边守护天使像的名字已经从伊扎耶尔变为了主人公，收集星之奥拉除了给活着的人提供帮助以外，超度彷徨在人世的幽灵也是天使的职责所在。

天使界



4F：调查世界树，献上星のオーラ。

剧情 满树的星之奥拉让世界树焕发出奇异的光芒，名曰“天之方舟”的金色列车停靠在天使界的高墙上。众天使都以为神伸出了救援之手，将自己引导向神的国度，可随即发生的却是地狱一般的灾难。

第一章





ウォルロ村



到村子西北角的村长家发生剧情。

回到村子东面的リッカ家，与之对话后休息。

和ニード对话后，ニード加入队伍。

和村子南边的村民对话，出村到世界地图。



解说 从天使变为人后，主人公可以到店里购买装备，原本无法调查的木桶、瓦罐和柜子都可以调查了。HP和MP不足时可以与リッカ对话回复。另外，在世界地图上练到等级5时可获得SP，并且さくせんコマンド里追加“スキルふりわけ”指令。

剧情 经历天界的浩劫后，主人公变成一个“来历不明”的旅行艺人来到了沃尔洛村，寄宿在梨花家。村长的儿子尼德对主人公很是排斥，但当日夜晚却主动邀请主人公一同去村子东边的山谷。天界的浩劫导致地面也发生了大地震，堆积的砂土阻塞了村子通往外界的道路。尼德期待借由这次行动赢得村长的赞许，但村外魔物横行，是以要和主人公结伴同行。



とうげの道



走到左上方，在道路的堵塞部分前与ニード对话。

返回ウォルロ村。

剧情 圣休泰因城的士兵也在土堆的另一面疏通着道路，尼德也乐得省事。士兵说从圣休泰因城出走了一个名叫“露伊妲”的女子，据说该女子是通过基萨格纳遗迹前往沃尔洛村的，让主人公和尼德寻找到她。

ウォルロ村



到村长家发生剧情，ニード离队。

走出リッカ家，出村，向东南方行进到达キサゴナ遗迹。

剧情 梨花说露伊妲曾是她父亲的朋友，而基萨格纳遗迹又是魔物横行的危险地方。她既希望主人公能够帮忙找到露伊妲，又担心主人公的安全。犹豫不定之际，主人公决定解决梨花的烦恼。

キサゴナ遗迹



1F：先走中央的道路发现男性幽灵。

1F：跟随幽灵走向左侧的岔路，调查战士雕像的背后。

1F：返回中央道路，进入B1F。

B1F：与ルイーダ对话后进入BOSS战。

解说 BOSS只会普通和震落石块两种攻击，每次对主人公造成7点左右的伤害，只要能打出一次会心就可很快解决它。打完BOSS后前往深处能看到宝箱，但目前无法取得。

剧情 在遗迹的深处见到被落石困住的露伊妲，她匆忙地赶去沃尔洛村，似乎是急着拜会某人。

ウォルロ村



前往宿屋观看ルイーダ和リッカ的剧情。

在リッカ家门前与男性幽灵对话。

剧情过后，再到リッカ家门前与男性幽灵对话。

前往宿屋后方靠近瀑布的高台，在草丛里找到“宿王のトロフィー”。

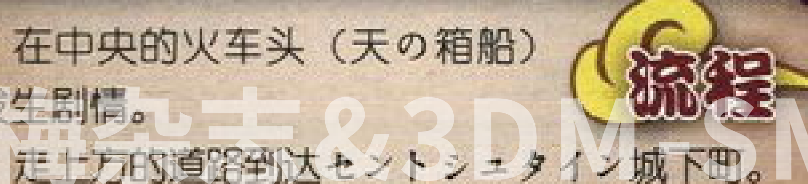
到リッカ家的二楼与リッカ对话。

出村子前往东北角的山谷。

解说 天之方舟的驾驶员与主人公结伴同行后就可以在主菜单里选择“せんれき”或者直接按下SELECT键调出战历。

剧情 梨花的父亲利贝尔德原本是圣休泰因城的“旅店之王”，受到过国王的嘉奖。由于梨花自小体弱多病，只有饮用沃尔洛村的水才能维持健康，所以利贝尔德放弃了城里的事业，来到这个偏僻的村子经营小旅馆。现在，圣休泰因的旅馆业已濒临危机，露伊妲认为继承利贝尔德血统的梨花有能力救活旅馆。经过一番斗争，梨花决定前往圣休泰因城，秉承父业。

とうげの道



在中央的火车头（天の箱船）处发生剧情。

走上方的道路到达セントシュタイン城下町。

第二章



セントシュタイン城下町



到宿屋观看リッカ的剧情。
与ルイーダ对话。
调查到城下町中间的看板。
到北端与城门前的士兵对话。
王城2F观看国王和フィオーネ公主的对话。
与国王对话并接受黑骑士讨伐任务。
出城，向北过桥到达エラフィタ地域。
右侧的路口通往シュタイン湖，发生黑骑士BOSS战。
返回セントシュタイン城与国王对话。
跟随公主进入2F东北角的公主房间并对话。
出城向北过桥，一直走到西北角进入エラフィタ村。

解说 在与ルイーダ对话对话完毕后再次进入宿屋，就可以从柜台雇佣同伴了。与ルイーダ对话能够习得特技“おうえん”，另外与柜台右侧的天使ラヴィエル对话可连接Wi-Fi游戏。

剧情 梨花以“旅店之王”女儿的身分继承了圣休泰因的旅店。观看了城中看板后拜见国王和公主，得知近日王国受到黑骑士的威胁。黑骑士的目的是让国王交出公主与自己结婚，但是在主人公打败黑骑士后，却发现对方并不是个穷凶极恶的暴徒。黑骑士原本与卢迪亚诺城的公主有婚约，误将卢迪亚诺城与圣休泰因城混淆。澄清了误会后，黑骑士前去寻找真正的卢迪亚诺城。

エラフィタ村



到村子最深处的屋子与ソノ老妇人对话。
回到村口发生剧情。
出村往西北角进入ほろびの森，穿越森林到达ルディアノ城。

ルディアノ城



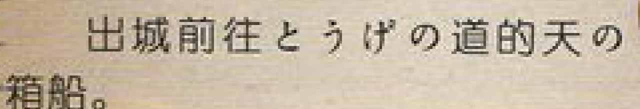
经过“北面的楼梯→B1F西面的楼梯→西の塔的楼梯”到达城外，接着经过北面的楼梯到达2F。
在2F看过剧情后发生BOSS战。
BOSS战完毕后与黑骑士对话。
继续在2F与フィオーネ公主对话。
返回セントシュタイン城。

解说 BOSS会使用麻痹攻击，事先准备一些まんげつそう来应对。

剧情 卢迪亚诺已经是一个死城，为妖女伊什塔尔毁灭后，黑骑士也遭受诅咒，与伊什塔尔共同堕入黑暗，误以为梅莉亚公主还活着地浑浑噩噩过了几百年。打倒伊什塔尔后，菲欧涅公主佩戴着梅莉亚公主生前的首饰，与黑骑士共舞了一场婚礼之舞，让黑骑士的灵魂得以成佛。

セントシュタイン城下町



与王城中的国王对话。

出城前往とうげの道的天の箱船。
经过セントシュタイン城下町东北角的关口进入东ベクセリア地区。

解说 与国王对话完毕后可前往王座后方楼梯通往的宝物库。然后到宿屋可掌握炼金术，调查柜台上的炼金釜得到上やくそう、特やくそう、いやしそう、上どくけしそう、特どくけしそう、きつけそう六种调和菜单。せんれきコマンド追加“炼金レシピブック”。

剧情 主人公解决了王国的危难后恢复了些许天使之力，不过目前的力量还不足以发动天之方舟，要通过帮助更多的人来增强力量。



第三章



ベクセリア



在北边的町长家2F与町长对话。

到西北角的房屋内与睡在床上的エリザ对话。

到西北的门前与エリザ对话后前往研究所。

在研究所与ルーフィン对话。

到町长家再次与其对话，获得“ほこらのカギ”。

再次到研究所与ルーフィン对话。

出城镇往西，进入西ベクセリア地方的ふういんのほこら。

剧情 来到新城镇贝克赛利亚，这里被奇怪的传染病所困扰。镇长拜托主人公前往镇子的西边寻找一位名叫路费恩的学者，他所掌握的古文书解读知识或许能解决传染病。

路费恩告诉主人公，100年前贝克赛利亚的居民在西北的祠堂遗迹发现了病魔，虽然将其封印住，但前段时间的地震似乎导致封印失效，致使疾病——确切说是病魔的诅咒的流行。为了解救镇子，镇长把遗迹的钥匙交给了主人公。

ふういんのほこら

流程

在1F与ルーフィン对话。

调查1F南边的石碑、东北石像和西北石像的开关，打开中间的门。

在封印之壶前发生剧情。

对话后与病魔パンデルム发生BOSS战。

解说 BOSS每回合攻击两次，分别让队伍里的僧侣和法师学会スカラ和ピオリム即可。



剧情 打倒病魔后路费恩将其封印，让主人公先回去向镇长汇报，自己留在遗迹中调查。

ベクセリア

流程

到町长家与町长对话

西北的房屋与エリザ对话。

再次与町长对话。

夜晚前往町长家2F，与其对话获得“はねかざりバンド”。

到西南边的目的与エリザ对话。

到研究所发生剧情。

分别到与西边民家的老人、东边民家的男子、宿屋的兔女郎对话。

出屋子后前往研究室。

出研究室，前往とうげの道。

剧情 虽然打倒了病魔，可路费恩的妻子艾丽莎却还是没有来得及摆脱诅咒而死去，悲痛过度的路费恩甚至没有出席葬礼。夜晚，艾丽莎的幽灵拜托主人公去让路费恩摆脱沮丧。路费恩在受到村民们淳朴的感谢后，也觉得自己是个有用的人，重新振作了起来。

とうげの道



进入天之方舟，操作里面的操作盘返回天使界。



天使界



进入天使界后发生剧情。

到4F调查世界树，习得咒文“ルーラ”。

乘坐天之方舟。

与サンディ对话，前往ダーマ神殿。

剧情 包括天使长在内的众天使都对主人公失去翅膀和光环、却还能返回天使界感到惊讶不已，然而主人公的使命还没有结束，散落在地面的女神果实分布在人间的各处，主人公只有收集了所有的果实后，才能明白神的真意。

第四章



ダーマ神殿

流程

从天使界乘列车到达人间后，向右行走一小段距离可到达被湖泊包围的ダーマ神殿。

进入神殿后在1F往里走观看神官剧情。

与神官对话两次。

到B1F分别跟女仆和武斗家对话。

与神官剧情对话后出神殿，向东进入ダーマの塔。

剧情 开始寻找女神果实的主人公一行先来到掌管转职的达玛神殿，但办理转职的大神官当前失踪。向神殿里的人们寻问后，得知大神官吃掉了女神果实后似乎发生了什么异变。神官告诉主人公，在神殿的东边有一座魔物横行的达玛之塔，如果大神官吃了果实后真的获得了不可思议的力量，应该就是去了那里。

ダーマの塔



在入口的门前使用动作“おじぎ”。（需要从さくせん的しぐさとうろく里把おじぎ登录到快捷键上，按B键使用。）

在7F与大神官对话后与魔神ジャダーマ发生BOSS战。

BOSS战完毕获得女神の果实。

出塔前往南方的ツォの浜。

解说 BOSS的弱点属性是土和光，奇数回合行动2次，偶数回合行动1次，我方在偶数回合时务必将全员的血量保持在较高程度。此外，我方的僧侣记得用ルカニ对抗他的スカラ。



打完BOSS战以后虽然可以立刻前往下一个地点，不过此时ダーマ神殿的转职服务已经开放，建议玩家积极转职，积累技能点。

剧情 在女神果实的影响下，大神官的力量发生暴走，化身为强大的魔神。将其打倒后，大神官对自己内心潜藏的贪念深深忏悔，而主人公也收集到了遗落在人间的第一个女神果实。

ツォの浜



在右下方的海边与村子里的众人对话。

鲸鱼事件后与オリガ对话。

夜晚时，到东边的小屋与オリガ对话。

前往西边的村长家，发生剧情。

到村子的西北角和トト对话。

从左边出村，往西进入かいへんのどうくつ。

剧情 村子里的孤儿欧丽佳能通过祈祷召唤大鲸鱼，鲸鱼每次受到召唤都会将海里的鱼类送到岸边，村民也借此衣食无忧，欧丽佳本人却很抗拒这种做法。村长看重欧丽佳的神奇能力，准备将她收作养女，遭到欧丽佳婉言拒绝后，村长第二天一早将她带到村子西边的海边洞窟。

かいへんのどうくつ



1F：由西南边的洞窟到达洞窟外围，顺着山道向上，到达2F。

2F：由东边的洞穴到达洞窟外围的秘密岩场。

秘密岩场：与ぬしさま发生BOSS战。

战斗完毕后获得女神の果实，自动返回ツォの浜。

和船长对话，乘船到达东边的大陆。

解说 大鲸鱼的普通攻击威力不高，全体攻击つなみ约对我方每人造成30点左右的伤害，只要僧侣使用ベホイミ积极回复就没有威胁。降低防御力的ルカニ对其无效，不要浪费行动机会。

剧情 村长要收欧丽佳作养女完全是为了一己私欲，他要求欧丽佳以后就在这个岩场召唤大鲸鱼，妄想鲸鱼把海底的财宝带上岸。这种做法激起了鲸鱼的愤怒，实际上它是欧丽佳父亲的化身，要带着欧丽佳离开这个村子。欧丽佳表明自己要继承父业，继续在村子里打渔为生，何况虽然村长是个贪婪的人，但村长的儿子托托对她确实是纯洁的感情。

第五章



剧情　拉波奥热爱雕刻，他在山顶穷尽一生时间雕刻出完整的村庄。在临死前，他吃下了女神果实，并祈祷这个石头村的和平，没有料到却召唤出了石头守卫。打倒守卫后，拉波奥的灵魂得以升天，主人公也取得了第三个女神果实。

ふなつきば



向东前往カラコタばし

カラコタ桥



与北方小屋中的男子对话。

走到桥中央发生剧情。

往桥的右边走进入ビダリへいげん，在平原的分岔路口往北，穿越小屋进入ビタリ山。

解说　与东北角帐篷里的船长对话可以开启金币事件，今后每收集到一定数量的金币就可以来这里兑奖。

剧情　在卡拉科达桥附近，主人公听说住在维塔利山里名叫拉波奥的老人买走了一个闪着金光的果实。

ビタリ山



穿过小屋进入山洞。

3F：渡过右侧的桥，沿着藤攀援到最上层的洞穴，进入石の町。

石の町：进入东北角的民家，与史莱姆对话，出门后和石の番人发生BOSS战。

BOSS战完毕后从民家右侧的楼梯下到B1F，与ラボオ的幽灵对话，取得女神の果实。

返回世界地图，往西南方过桥，到达サンマロウ。

解说　在入山之前玩家也可以先到サンマロウ，这样在打完BOSS战以后就可以直接在石の町使用ルーラ飞过去。BOSS的攻击力比较高，我方的僧侣要给每个队员附加两次以上的スカラ，同时让法师对BOSS使用ルカニ，剑的はやぶさ斩り和斧的かぶと割り都能给BOSS造成可观伤害。

サンマロウ



与镇子西北角栈桥前的老人对话。

与镇子北面大宅铁门前的守卫对话。

进入大宅右边的房间，和マキナ发生剧情。

与マキナ对话。

出大宅，到镇子左边的民家与マキナ的乳母对话。

前往教会左边的防具店，与工匠对话。

到大宅マキナ卧室的左边墓地，调查下方的墓碑。

出镇子，在世界地图往上进入サンマロン北のどうくつ。



剧情　为了寻找下一个女神果实，主人公一行来到桑玛隆镇。在得知镇上一位叫做玛姬娜的富家千金拥有海船的消息后，来到玛姬娜的宅邸拜访。玛姬娜是个性格古怪的少女，看到主人公一行后莫名发怒。从玛姬娜乳母的口中得知，制作玛姬娜最珍惜的人偶的工匠就住在教会旁。在工匠的帮忙下，主人公进入了玛姬娜的卧室，但这里已空无一人。从大床上留下的一封信得知，玛姬娜已经被绑架到北边的洞窟中。

主人公发现房间里的幽灵后找到墓地，幽灵告诉主人公，她其实才是真正的玛姬娜，而现在被绑架的那位，原本是玛姬娜的人偶“玛利亚”。玛姬娜从小病弱，只有玛利亚是她的惟一伙伴。在渐渐病危之际，玛姬娜吃下了发光的果实，疾病依旧没有治好。另一方面，玛利亚却受到发光的果实的影响，拥有了生命。玛姬娜在临终前，把所有的财产都托付给玛利亚，让她代替自己活下去。现在，幽灵状态的她又拜托主人公去救回最心爱的朋友。

サンマロう北のどうくつ



迷宫外围：走中间的道路进入洞窟。

1F：观看绑匪的剧情。

1F：调查深处的立板后调查椅子，梯子出现。

B2F：与マウリヤ对话事件后调查毒蜘蛛，与妖毒虫ズオ一发生BOSS战。

BOSS战完毕后返回サンマロう。

解说 BOSS的もうどく弹具有威胁，暴走后两次连发能扣除我方约60的HP，并有一定几率进入中毒状态，每名角色身上都带上若干どくけしそう或キアリー。如果依然吃力，可以考虑给队伍里配备两名僧侣。



剧情 主人公在洞窟内发现了绑匪。绑匪还在盘算怎么向镇子勒索赎金，却没料到玛利亚已经逃走了。来到洞窟的最深处，从毒蜘蛛的爪下救出玛利亚。玛姬娜的灵魂告诉她，自己即将随天使升天，让玛利亚不必再背负代替自己活下去的命运。

サンマロウ



到大宅的墓地调查墓碑前的人偶，获得女神の果实。

西北角的栈桥与老人对话，获得船只。

航行到大洋东边的グビアナ大陆。

第六章



グビアナ城下町



到王城2F与大臣对话。

1F与侍女ジーラ对话。

到王城西边的树荫下使用动作“はくしゅ”，待金色蜥蜴出现后将其抓住。

到王城2F与大臣对话后与女王见面。

与1F浴场前的女性守卫对话。

到王城顶上与钓鱼的大叔对话。

从水路跳进浴场。

从浴场的井口进入地下水道。

在地下水道的B3F与アノン发生BOSS战。

取得女神の果实。

解说 BOSS的火炎吐息对我方全体造成约30点伤害。使用ドラゴン斩り、冰系魔法作用会较为明显。

剧情 戈比亚纳城的女王尤莉西丝持有发光的果实，不过她并不接见普通的旅行者。大臣对主人公说，如果能找到女王遗失的心爱宠物——金色的蜥蜴，就可以安排女王接见他们。

在王城的背阴处找到蜥蜴后顺利会见了女王，她说金色的果实原本是有的，但在她出浴以后就不见了。随后有臣子在刚才蜥蜴活动的地方找到了果实，女王依然不肯交出果实，她要把果实切片后放到洗澡水里使用。岂料到，吞下果实的金色蜥蜴变成了大怪物，把女王尤莉西丝掳到井底。

将蜥蜴打倒后，侍女吉拉表明其实自己知道女王并非是个任性的人，只是女王从来都是只对蜥蜴吐露心声，如果让更多的人都知道女王的苦衷，相信女王就不会觉得心灵孤单。

第七章



カルバドの集落



到达ヤハーン湿地后向北，进入カルバド大草原。

向草原的西北方走到达カルバドのしゅうらく。

在部落的西北房屋里与族长对话。

走出族长家，发生魔物来袭剧情。

走出世界地图，往北到达狩人のパオ

剧情 寻找女神果实的主人公来到草原中的加尔巴特部落，部落的族长被魔物追杀，族长要求自己的儿子纳姆金替自己打退魔物。然而纳姆金极其胆小，族长答应，只要主人公一行协助纳姆金去成功退治魔物，就帮助寻找女神果实。

かりうどのパオ



调查上方帐篷的门，发生剧情。

前往下方帐篷，与ナムジン对话。

出村往北走，过桥发生剧情，到达ダダマルダ山。

进入ダダマルダ山西边的洞穴。

剧情 纳姆金执意不肯退治魔物，似乎并非胆怯，而是另有隐情。

ダダマルダのほら穴



进入洞穴后发生剧情。

剧情完毕到达洞穴内北边的墓碑，与幽灵パル对话。

出洞穴，一直向东来到カズチャ山里的カズチャ村。

剧情 纳姆金告诉主人公，所谓的“魔物”是他和去世的母亲曾经救助过的一只通灵性的猴子波奇。波奇之所以袭击村子，是因为族长身边的咒幻师夏尔玛娜企图欺骗村民。

纳姆金母亲的幽灵帕尔让主人公前往东面一个破败的村子，找到亚巴基草交给纳姆金，纳姆金使用这棵草就能让夏尔玛娜现出魔物的原形。

カズチャ村





调查入口处的门，パル出现。

进到最底层拿到“アバキ草”。

返回かりうどのパオ。

かりうどのパオ



到下方的帐篷与ナムジン对话。

カルバドの集落



到中央广场发生剧情，进入咒幻师シャルマナBOSS战。

BOSS战完毕后得到女神の果实

第二天到宿屋外发生剧情。

经由ヤハーン湿地向东、アシュバル地方向北、エルマニオン海岸向北、エルマニオン雪原向北到达エルマニオン学院。

解说 BOSS会两次行动，且全体火炎攻击イオラ伤害值较高，我方的僧侣不要节省MP，所有的回复均使用ベホイミ。当BOSS使用マジックバリア时我方的进攻手段主要转移到物理攻击上，ルカニ基本对BOSS无效，可以不作使用。

打完BOSS后第二天前往ダダマルダ山的洞穴，观看剧情后能获得MP上限增加30的优秀装备ようせいのうでわ。



剧情 在纳姆金和猴子波奇的合力下夏尔玛娜显出原形，它也是吞下了女神果实的小妖怪。然而纳姆金仍然原谅了它，让它和波奇成为好朋友。经历这次事件，族长也终于看清自己的儿子是一个忍辱负重的伟岸男儿，第二天便将族长的位置交由儿子继承。

エルシオン学院



在入口处与学院长对话，获得2000G和学生制服（可以不穿）。

走出学院的主建筑，前往东部的学生宿舍。

在学生宿舍的2F走廊上发生剧情。

进入モザイオ等人所在的房间。

走出学生宿舍。

前往镇子西北角，与モザイオ对话。

夜晚到学院主建筑的房顶调查天使像。

前往镇子东北角的墓碑前发生剧情。

经由墓地的阶梯下到エルシオン地下校舍。

剧情　主人公初次来到学院就受到热情接待，学院长告诉主人公，近来常有学生失踪的事件发生，希望主人公能调查出真相。以莫扎伊奥为首的几个不良学生告诉主人公，晚上触摸天使像的额头就能看到失踪事件的犯人。当莫扎伊奥触摸过雕像后，学院已故的教师幽灵出现，凭依到他的身上并将其带到墓地下面的地下校舍。

エルシオン地下校舍



到B2F进入教室，剧情后与魔教师エルシオン发生BOSS战。

剧情完毕后使用ルーラ飞到ダーマ神殿，走到左边闪光的树，乘坐天の箱船返回天使界。

解说　战斗开始后，先让我方僧侣对全员使用スカラ，待提高防御力后可以尝试封印BOSS的魔法，虽然只有25%的几率，但一旦封印住，BOSS会因为强行使用魔法而无法行动。此外要注意它的攻击力比较高，并且会蓄力，当BOSS二段蓄力后我方全员使用防御指令。

剧情　初代学院长的幽灵在吞下女神果实后暴走，由于恨铁不成钢，对教育质量日渐低下的不满导致他把学生全部关到校舍下。将其打败后理智恢复，并向学生们道歉。没有一成不变的教育，而极端手段换取到的也通常不会是能叫人满意的结果。

收集全遗失在人间的7个女神果实，主人公乘上天之方舟返回天使界。途中，主人公的老师伊扎耶尔出现在方舟上，夺走了女神果实，天之方舟也在帝国黑龙的袭击下坠落。

第八章



ナザム村

流程

夜晚前往教会，与村长对话。

与村口戴着黄围巾的男子对话。

出村向北到达希望の泉。

剧情　村长怀疑主人公与黑龙隶属同一阵营，村子里的少年提尔替主人公申辩却遭到大家的反对，一怒之下奔出村子。村民告诉主人公，提尔去了北边的希望之泉。

希望の泉（东ナザム地方）



希望の泉在东ナザム地方的下方洞穴里，需要调查洞口才能进入。

与ティル对话后出洞穴，与ラテーナ对话。

返回ナザム村。

剧情　提尔让主人公到多米尔地区寻找空之英雄的援助。正准备出发的主人公在希望之泉的洞口遇到一名女性幽灵，她拜托主人公去纳扎姆村的守护天使像脚下帮忙寻找一件"重要的东西"。

ナザム村



调查武器店前的雕像。

调查教会内部右上方的石碑，得到"星空の首かざり"。

到希望之泉把星空の首かざり交给女性幽灵。

前往东ナザム地方西北角的魔兽洞窟。

剧情　把星空首饰交给拉蒂娜后，她回忆起生前救助过一名天使，该名天使曾经帮助村庄对抗迦南帝国。她告诉主人公，在西边的魔兽洞窟可以找到空之英雄的线索。

まじゅうのどうくつ



调查被封锁的洞口，ラテーナ出现并解除封印。

1F：与女性幽灵对话习得动作"ふしぎなおどり"。

B4F：调查石像与大怪像ガドンゴ发生BOSS战。

BOSS战完毕后调查台座，获得"光の矢"。

从ナザム往西到达龙のもん，使用光の矢后发生剧情。

渡过光之桥，经由龙のしっぽ地方→龙のつばさ地方→龙のしっぽ地方→龙のあぎと地方到达ドミールの里。

解说 BOSS的物理攻击较强，记得提升我方防御力。另外麻烦的一点是它能一定几率让我方角色陷入麻痹状态，要立刻用キアリク或まんげつそう等回复。

剧情 在拉蒂娜的帮助下，主人公成功地到达了洞窟深处。守护洞窟的石像怪与主人公交战后，认为主人公有资格与空之英雄见面，交托了光之箭后，主人公凭借箭生出的光桥到达了龙地域。之前纳扎姆村的村民也终于不再怀疑主人公是黑龙的同伙。

第九章



ドミールの里



与东北角房子里的里长对话。

和里长房子右边的守卫对话，通过隧道进入ドミール火山。

剧情 听说主人公要协助空之英雄格雷纳尔与黑龙战斗，里长感到颇为惊讶，因为黑龙理应在300年前就被英雄打倒了。不过看着远道而来的主人公不像在说谎，里长告知了格雷纳尔的所在地。

ドミール火山



到山顶与グレイナル发生BOSS战。

BOSS战完毕后返回ドミールの里。

解说 BOSS是龙系敌人，剑技ドラゴン斩り和ヒャド都能对其造成较大伤害。光のブレス能对我方全员造成70左右的伤害，可以用バーハ抵御。

剧情 没有料到所谓的“空之英雄格雷纳尔”居然不是人类——它是一条在300年前与黑龙战斗过的金色飞龙，它怀疑主人公是迦南帝国派来的奸细，并不信任我方。就在这时，村子里发生了骤变。

ドミールの里



与入口处的士兵对话后跟ナイトリッチ、ゾンビナイト×2战斗。

火山入口前与老婆婆对话。

走到里长房屋左侧的地下酿酒厂，与酒缸边的男子对话获得“龙の火酒”。

用法术ルーラ飞到セントシュタイン城下町，和ルイーダ对话把队伍里的三名同伴都暂时寄存起来。

用ルーラ直接飞到ドミール火山的山顶。

剧情 回到村子时，帝国的尖兵已经杀到。虽然打败了一个小头目和其部下，但帝国的重要干部格尔尼克宣称，他将把村子和英雄之龙格雷纳尔全部消灭。一方面，格雷纳尔让村民传话给主人公说，如果主人公能独自一人带着龙之火酒前来见它，那么它会考虑听取主人公的发言。

ドミール火山



与龙对话，把龙の火酒交给它。

和金色恶魔对话后战斗。

获得龙赠予的龙战士装备。

装备好5个部位后与龙对话。

剧情完毕后自动到カデスの牢狱。

剧情 主人公穿上龙战士装备后骑到格雷纳尔的背上，也唤醒了它的飞行能力。格雷纳尔飞到半空与黑龙缠斗一番，但黑龙现在的力量已远超300年前，它打败了格雷纳尔，并准备对村子实施最后一击。格雷纳尔以自己的性命保全了村子，从龙背上落下的主人公却落到了帝国的牢狱中。



第十章



カデスの牢狱

流程

调查牢门，剧情自动发展到第二天。

与アギロ对话。

到西边的墓地发生剧情。

走近右上方的结界，发生剧情。

再次靠近结界。

与下方出口的左边的士兵对话。

与左上绞盘附近的士兵对话。

和アギロ对话后自动发展到第二天。

靠近处刑台发生剧情。

走出下方的出口到城外，使用ルーラ飞回セントシュタイン城下町，在宿屋让离队的同伴加入。

返回カデスの牢狱，进入北面的监视塔。

调查2F的结界发生装置，与キラーアーマー战斗。

战斗胜利后再度调查结界发生装置。

出塔与アギロ发生剧情。

进入监视塔下方的门，在1F与ゴレオン将军发生BOSS战。

BOSS战胜利后调查房间左边的宝箱获得“さいごのカギ”。

到B1F打开囚禁天使的四个牢门后，与アギロ对话。

返回天使界。

解说 处刑台剧情过后要去监视塔打两场BOSS战，记得在这之前让主人公换上装备，并到宿屋领回所有同伴。BOSS只会使用物理攻击，不过攻击力很高，痛恨一击和会心一击都能造成180点左右的伤害，我方贫血单位有可能会被秒。因此，战斗开始后，先让僧侣给自己加两次スカラ，保证能在BOSS一击之威下存活。之后如果队伍中有人死亡，就让僧侣使用复活法术。



剧情 醒来的主人公已经被关在帝国的牢狱，同样被囚禁在这里的犯人每天都过着牛马一般的生活。一位名叫亚基洛的囚犯在监狱里声望较高，他策划了一次越狱行动，可越狱的难点在于监狱广场的四周都布有结界，只有佩戴着迦南帝国勋章的主人公可以自由通过。（注：该勋章来自飞龙格雷纳尔的馈赠。）主人公成功地穿越结界，打倒镇守的卫兵，将结界发生装置关闭。残暴的狱长野猪将军予以疯狂反扑，被主人公击败。获得战利品“最后的钥匙”后，主人公解放了关在牢狱地下的天使们，乘坐天之方舟返回天使界。

天使界



到2F与天使长オムイ对话。

到4F的方舟前与天使长オムイ对话。

在方舟内与アギロ对话，前往神の国。

剧情 主人公把地上发生的事情告诉了天使长，天使长却说，伊扎耶尔已经把女神果实送到了天使界。既然如此，伊扎耶尔为什么又要和迦南帝国的人联合，抢走女神果实呢？

天使长表示自己相信伊扎耶尔，虽然不知道伊扎耶尔的做法出于何种动机，但当前已经收集到了世界树的所有果实，是时候前往神的国度了。



神の国



走上阶梯，在第一扇门前发生剧情。

一直向上走（路上的几个宝箱东西不错，不要错过），进入神殿。

从神殿1F的左上角楼梯上去，前往2F中央阳光照耀的平台。

自动返回天使界。

剧情 好不容易来到了神的国度，这里却空无一“人”。神庙的大殿中，破败的四壁和地板也告诉着众人，曾经的那道邪恶之光不仅破坏了天使界，甚至连神的国度都未能幸免。

天使界

流程 剧情后与アギロ、サンディ分别对话。

走上方舟后与アギロ对话3次，选择“ガナン帝国城へ”。

剧情 主人公将女神果实献上后，化身为世界树的女神塞蕾西娅显出真身。塞蕾西娅是创世神格兰泽尼斯的女儿，她告诉众人，神创造出人类后，一度认为人类是充满贪欲的邪恶生物，准备将人类毁灭。塞蕾西娅却坚信人类的本性是善良的，她化身为世界树后告诉父亲，集结星之奥拉可以让世界树结出果实，当七颗果实被奉献到神界时，自己才会从世界树变回人身。星之奥拉是人类心中良知尚存的证明，天使被神赋予到凡间收集奥拉的使命，可以说最终就是为了让神能和女儿重逢。



塞蕾西娅复活了，但神却不在神的国度里。这位女神断定神必定还活在某个地方，而当前的首先线索，就是崛起的迦南魔帝国。

最终章



ガナン帝国城



在帝国城的结界前发生剧情。

进城后与ゲルニック将军发生BOSS战。

在3F与ギュメイ将军发生BOSS战。

打完3F的BOSS后先到回复点回复一下，然后到4F观看剧情。

剧情完毕后上前与暗黑皇帝ガナサダイ发生BOSS战。

BOSS战后前往2F结界后的门，进入闭ざされた牢狱へ。

解说 ゲルニック将军带的两个杂兵会援护防御，优先将它们干掉（HP350左右）。BOSS只会魔法攻击，用マホカンタ会有很好的效果。另外BOSS的メダパニ会让我方队员混乱，每名角色身上都带些天使のすず来应对。

ギュメイ将军擅长物理攻击，まじん斩り发生会心一击时候伤害约为230，我方贫血的单位容易被秒掉，先让僧侣使用圣女の守り和スカラ确保自身存活，然后依次给其他队员提高防御力。

暗黑皇帝ガナサダイ有两个形态，变身前较为贫血，奇数回合行动2次，偶数回合行动1次。いてつく波动会让所有附加效果无效化，所以要定期为我方的主攻手补充バイキルト以及スカラ等。在变身以后，BOSS每回合行动两次，我方的防具最好对炎属性有耐性。如果我方练了魔法战士，可以用ファイアフォース提升攻击力并减低BOSS的メラゾーマ和激しい炎的威力。

剧情 主人公一行硬闯帝国大本营，在把帝国三将军全部打倒后，在城堡的最高处见到刺杀暗黑皇帝的天使伊扎耶尔。伊扎耶尔并没有背叛天使界，他假装倒戈，献给皇帝的只是冒牌的女神果实，只有这样才能接近皇帝。强大的暗黑帝王没有把伊扎耶尔的小计谋放在眼里，鏖战一触即发。

打败了皇帝后，伊扎耶尔让主人公去拯救被囚禁在帝国城地牢下的众多天使。

闭ざされた牢狱へ



在B6F与エルギオス发生BOSS战。

剧情后自动返回天使界。

解说 该BOSS战是剧情战斗，必定失败。

剧情 拯救出众多普通天使后，主人公在地牢的最底层遇到了曾经守护过纳扎姆村的埃尔吉欧斯，他被囚禁在这里几百年，不但形容枯槁，而且性格大变。他和以前的创世神一样，也认为人类是不可原谅的邪恶存在。沦为堕天使后，他用邪恶之光摧毁天使界乃至神的国度，现在的他要飞上神殿，取代神的位置对人类进行制裁。

埃尔吉欧斯离去后，纳扎姆村的女性幽灵拉蒂娜告诉主人公，数百年前保护纳扎姆村并与帝国对抗的守护天使就是埃尔吉欧斯。可是不相信天使力量的村长却在帝国的胁迫下，将他出卖给了帝国，从此对人类深恶痛绝。

天使界



与天使长老对话后往下走，发生剧情。

前往4F，在世界树前发生剧情，获得女神の果实。

进入方舟，和アギロ对话，吃下果实。

再次与アギロ对话，选择“神の国へ”进入最终迷宫“绝望と憎恶の魔宫”。



解说 游戏通关后无法再进入天使界，先在这里把2F右上、1F下方房间里的宝箱拿到。

剧情 在全世界受过主人公帮助的人们的力量下，世界树又结出了一枚新的果实。吃下这颗果实，主人公就会由天使变成人类，不必再受到天使界各种规则的束缚，从而与埃尔吉欧斯对抗。

绝望と憎恶の魔宫



到3F对话与ゴレオン将军发生BOSS战。

到8F对话与ゲルニック将军发生BOSS战。

到11F进入洞穴，被风送到魔の宫殿。

在魔の宫殿的外缘与ギュメイ将军发生BOSS战。

魔の宫殿2F与堕天使エルギオス发生BOSS战。

走出宫殿发生剧情，落到绝望と憎恶の魔宫。

走到红色的茧前，与暗龙バルボロス发生BOSS战。

调查红色的茧，与堕天使エルギオス（第二形态）发生BOSS战。



解说 前面被复活的帝国三将军攻击力提升不少，但HP只有前次的一半，注意好回复很快就能结束战斗。第一形态的堕天使比较容易对付，如果队伍里有魔法剑士，可以使用ライトフォース让我方主攻手的攻击变为光属性。火属性魔法也能对其造成明显伤害。

暗龙的弱点同样是光，它的暗黑波动会降低我方全员的防御力，以スクルト或スカラ应对。降低它的防御力依然是快速解决战斗的关键。

第二形态的堕天使可以说是到目前为止惟一一个较有威胁的BOSS，它的痛恨一击基本可以秒掉我方一名队员，确保僧侣或圣骑士存活的情况下积极复活。当BOSS使用冥想回复500HP后会暂停一次攻击，而接下来就会使用对我方全员造成200点伤害的大魔法“マダンテ”，因此队员要提前防御或使用マジックバリア。如果第一次挑战失败，可以试着给队伍中安排两个回复职业，使用ベホマラー确保安全。光属性的攻击依然能对BOSS造成较大伤害。

Ending



本作当之无愧地是最耐玩的一款《DQ》，丰富的转职和数量庞大的支线任务足以让人“中毒”。从个人角度稍微抱怨一下的是，尽管剧情依旧像是一粒粒珍珠串起来的链子，大部分小巧精致，但恰恰是最重要的主线，结局弄得人骨鲠在喉——不剧透，自己玩吧。





纵观20余年风雨历程

『《勇者斗恶龙》系列』回顾

1986年，那是一个春天，就在那个ACT横行，横版过关游戏肆虐的年代，一款名为《勇者斗恶龙》（以下简称《DQ》）的RPG突然出现在玩家的面前，新事物的诞生以及个人英雄主义的魅力一时间吸引了众多玩家的目光，虽然初代作品存在着不少的瑕疵，但是它的诞生却让玩家们有了对游戏的全新体验，也让各大游戏制作厂商看到了游戏发展的新方向。可以说《DQ》的诞生开创了电子游戏业的新时代，对游戏业的发展起着至关重要的作用，而从"《DQ》系列"每作动辄几百万的销量也代表着该作品的成功以及玩家对它的肯定。借着《DQIX》发售之际，让我们来一起回顾系列20多年来的风雨历程吧。

文 阿鲁　美编 澄香



《DQ》~《DQIII》 英雄之路由此开始

1985年，在那个电视游戏基本还是ACT的时代，堀井雄二与中村光一两人由于合作开发一款PC移植游戏而相遇，经过一段时间的接触之后，两人都对当时在PC平台上比较流行的RPG前景十分看好，尽管当时很多人对于开发这一全新类型的游戏持怀疑甚至否定的态度，但在堀井雄二的坚持下，最终Enix公司的千田幸信接受了这个提案，于是这款后来成为RPG代言词的作品便开始着手开发起来。

为了提高游戏的知名度，堀井雄二找到了《龙珠》的作者，当时知名度非常高的漫画家鸟山明来担当游戏的角色设定以及插图的绘制，并且在热门杂志《周刊少年JUMP》上进行了宣传，全新的游戏类型加上鸟山明的人设最终让《DQ》获得了150万套的销量，由此，以堀井雄二和鸟山明为代表的“《DQ》系列”便开始了它那漫长而又不平凡的旅程。

《DQ》第一作以现在的眼光来看可以说是惨不忍睹，不过在1986年，这款称得上日式RPG祖先的游戏却以自己独有的魅力征服了所有玩家。游戏以中世纪时代为背景，玩家化身为游戏里的主角孤身前往恶龙的城堡拯救公主。故事情节非常简单，游戏系统也非常简陋，但是玩家们第一次感受到了成长的魅力，随着自己控制的主角能力不断提升最终击败恶龙救出公主的那一刻，一种不同以往的成就感扎根在了玩家的心底，一时间RPG成为了众多玩家所追捧的对象。

随着《DQ》的热卖，仅仅相隔了8个月《DQ II》就以全新的姿态再度与玩家见面了。游戏讲述的是前作100年之后的故事，世界再次陷入黑暗，为了从大神官哈根的手中拯救世界，三位继承了勇者之血的青年踏上了冒险的旅程。本作冒险的人数变为了3人，而世界也比前作宽广数倍，各职业的搭配以及世界观的初现也让RPG这个类型逐渐走向成熟。本作最后以240万套的销量完美收场，这也直接导致系列第三作在发售时引发了不小的社会问题。

玩过“《DQ》系列”的朋友应该知道《DQ》～《DQ III》这三部作品被称为“洛特三部曲”，原因就是这三部作品都是围绕着勇者洛特来展开的。从剧情来看，《DQ III》的故事发生在《DQ》之前，游戏在对世界观进行补完的同时，许多新系统和新要素出现在了这部经典的作品里，其中不少要素一直被其后的作品所沿用。作为“洛特三部曲”的最后一作，它以优异的表现再度创下最终380万套的销量奇迹，而在游戏发售之日，日本国内出现了大规模的逃课旷工现象，原因只是为购买一款游戏。由一款游戏引发的社会问题引起了政府的关注，为了避免这一类事件再度发生，今后“《DQ》系列”新作的发售日固定为非工作日，而该系列国民级RPG的地位也正式确立。

多人队伍

除了《DQ》初代，之后的作品都是以3人以上的成员进行组队冒险的，其中《DQ Ⅱ》为3人，《DQ Ⅲ》、《DQ Ⅶ》、《DQ Ⅷ》、《DQ Ⅸ》为4人，《DQ Ⅳ》～《DQ Ⅵ》可以通过马车系统携带8至10人不等，在旅途中可以随时对参战的角色进行更换，看得出系列从第二作开始便开创了RPG多人冒险的格局，这也为以后其他RPG作品树立了榜样。

自由搭配系统

在《DQ Ⅲ》里首次出现的系统，同伴是通过雇佣的方式来获得，玩家可以从数个职业里选择自己喜欢的职业来进行搭配并组建自己的队伍，后期还可以通过某些途径转职成高级职业“贤者”，自由搭配系统让游戏有了更大的变数，也让玩家在进行冒险时有了更多的选择，而这个系统在后来的作品里被很好地沿用了下来。

昼夜系统

同样是在《DQ Ⅲ》首次出现的昼夜交替的系统，这一人性化的设定除了让游戏内容更加丰富和戏剧化，也让玩家能进一步投入到更加贴近现实的游戏里。昼夜的交替不但会影响出现的怪物种类，甚至连某些任务都需要在固定的时间才能触发或完成，当然这个系统在后来的作品中也被保留了下来。

万能的教堂

说到“《DQ》系列”就不能不提到教堂，这个集存档、解诅咒、解毒、复活以及查看升级经验的地方可以算是游戏中的标志性建筑，不过身为教堂里的神职人员，在进行复活或解咒时居然要收取费用这一点确实给人一种不厚道的感觉。





不拘小节的勇者

有道是：成大事者不拘小节，这一点充分体现在了我们的勇者身上。在“《DQ》系列”里，玩家控制勇者在村民家里翻箱倒柜，砸桶摔罐子可以说是家常便饭，村民们不但对勇者的行为视而不见，甚至有的村民还会故意放些好东西在柜子里，也多亏了村民们的慷慨，才能让我们的勇者能以更好的姿态开始漫长的旅途。

无口有心

主角的无口可以说是系列的一大特色，所谓无口就是不说话，或者说我们看不到主角说的话，不过我们可以从NPC的言语和行动中猜测出主角所表达的意思。虽然不说话的主角给人冷冰冰的感觉，但是流程中作为有勇者潜质的主角做起事来可是丝毫不含糊，该救的救该杀的杀，以具体的行动来宣泄自己的想法，也许这就是勇者应有的素质吧。



经典故事历历在目

随着"《DQ》系列"前三作——"洛特三部曲"的热卖以及系列人气的飙升，新作也自然是紧锣密鼓地制作着，相隔两年之后，标志着"《DQ》系列"新篇章的《DQ Ⅳ》在万众瞩目之下闪亮登场。虽然在1990年，FC已经处在了时代的末端，但《DQⅣ》依旧以310万套的好成绩让其他游戏和厂商汗颜，国民级RPG的地位那可不是盖的。

随着新篇章的展开，许多新系统也随之出现，以天空之城为关键词的《DQⅣ》便以全新的姿态与玩家们见面了。之所以说它全新，首先它以天空城为契机开创了新的篇章——天空系列，此后的两部作品也都是围绕天空城进行剧情的发展，因此这三部作品被后世称为"天空三部曲"；其次《DQⅣ》在情节上采用了大胆的分段式剧情，这种全新的剧情叙述方式也让这部作品成为了许多玩家心中的经典，也让特鲁尼克之类的龙套角色在游戏中充分展现了自己的魅力。

随着时代的进步，《DQⅤ》在经过了和前作同样的漫长等待后在当时的主流机种SFC上登场。随着机能的提高，游戏的画面和表现力有了明显的进步，这一作的剧情非常不错，游戏也分为了三个部分，分别讲述了主角从小到大经历了亲子三代的冒险旅程，而游戏特有的结婚系统也是本作的一大特色，到底是选择从小就一同冒险的青梅竹马还是温柔贤惠的富家小姐，相信对所有玩过本作的朋友都是一个残酷的考验。虽然和前作相比销量有所下降，但最终还是以280万套的销量将大部分游戏甩在了后面。

《DQⅥ》由于制作班底的更换直接导致发售时间被一再推迟，这一等就足足等待了三年，虽然新作登场时正处于次世代更替的年代，不过被吊足了胃口的玩家们已经"饿"红了眼，游戏发售后排队购买游戏的壮观队伍依旧，而许多早已将SFC封箱的玩家也再一次拆开封条，插上电源，迫不及待地进入到《DQ》那神奇的世界里。虽然游戏依然是以天空之城为主题发展剧情，但制作班底的更换还是直接影响了游戏的整体风格，加之这一代难度高且系统比较复杂，因此许多老玩家以及游戏评论家对这一作的评价都不高，当然作为新的制作班底接手系列后的第一作，能够做到普遍大众能接受的地步也算是勉强及格了，而作为本作最具特色的熟练度系统也被其续作很好地延续了下去，并且获得了很高的评价，《DQⅥ》的最终销量为320万套。

うっふーん



自动战斗

同样从《DQ·IV》开始，就出现了可以将除主角外的其他同伴设定为自动战斗的系统，这样一来在赶路或者练级时就可以节约不少给同伴下达指令的时间。自动战斗大致分为重视攻击、重视防御、重视回复、重视魔法等，给特定的同伴设定好特定的战术后对付杂兵自然是轻而易举，不过在与BOSS战斗前可不要忘记调回手动战斗哟！

怪物同伴

《DQⅤ》开创了说服怪物为同伴与主角一起冒险的先例，在游戏中打倒怪物后就有一定几率让怪物变成同伴，之后便可以将怪物安排到队伍里和主角一起周游全世界了。在《DQⅤ》里，人类同伴数量的减少直接导致了怪物同伴地位的提高，当然游戏后期的强力怪物培养起来后实力也确实十分强悍，绝不比人类同伴差就是了。

马车

从《DQⅣ》开始，天空系列便拉开了帷幕，而马车这一新系统也初次在游戏中亮相。在天空系列三部作品的冒险中，可以收到许多同伴一起冒险，由于战斗时有人物数量上限的规定，因此多余的同伴平时都呆在马车里，旅途中随时可以将他们替换上场，甚至在战斗中全灭后还可以让马车里的同班出场继续作战，因此马车在天空系列三部曲里算得上重要的新要素之一。

史莱姆斗技场

顾名思义就是看史莱姆表演的地方。在《DQⅥ》里并不是所有怪物都可以捕获的，不过所有类型的史莱姆系怪物却是都可以捕获，而想要获得斗技场的丰厚奖励就必须派出史莱姆系的怪物参战并获胜。当然想要拿到奖励可不是一件容易的事，我们派出的史莱姆要面对的是对方1～6只不等的各种怪物，并且是三连战，并且战斗开始后只能观战不能控制，因此除了本身实力要够强大外，还需要那么点运气才行。





赌场

赌场这一具有建设性的地方在游戏里出现之后，再次为游戏的耐玩度做出了不可磨灭的贡献。所谓小赌怡情，大赌要命，在现实生活中没节制地赌博那可是会导致家破人亡的！不过在游戏这个可以保存/读取记录的世界里，赌博自然就成为了发家致富的首选。在“《DQ》系列”的赌场中，赌博的筹码都不是现金，而是需要用现金购买的代币，不过赌场里能用代币交换到的物品也算是比较有档次，有许多可以一直使用到游戏后期的高级货都是可以在赌场用代币换取的，想赚钱的话就用代币换取档次一般的装备然后卖给NPC。快速赚取代币的方法自然就是玩老虎机，利用S/L大法根本不愁转不到777，在最高级的老虎机上中一次777就能赢得十万个代币，只要来上几次就能完成以土匪到土豪的巨大转变。

转职及熟练度系统

转职系统虽然早在《DQ III》就已经出现，但《DQ VI》将之前已经出现过的转职系统做了部分变化，再配合本作特有的熟练度系统，给玩家带来了全新的体验。不同于《DQ III》的是这一代转职后人物等级不会发生变化，各职业的等级是依靠不断战斗来累积熟练度进行提升的，职业等级的提升会影响角色所能学习到的职业技能以及高级职业的转职，就这一作的难度来看，不全员转职成高级职业，想要通关那是非常有难度的，而这个优秀的系统也被《DQ VII》完美地继承并进行了优化。

制作班底的更换

“《DQ》系列”作为Enix的看家作品，其实只有前三作是由他们自己公司制作开发的，《DQ III》大卖之后，公司人才便开始严重流失，中村光一、高桥兄弟等原“《DQ》系列”的功臣纷纷离开公司另谋出路，后来Enix拉拢了中村光一自己创建的Chunsoft来进行新作的开发，从此“《DQ》系列”便走上了“外包”的道路。由于中村光一更加注重自己公司的原创作品，因此《DQ V》以后就停止了对该系列的开发，而由曾今参与开发过《DQ V》的山名学（原Chunsoft成员）所创建的Heart Beat公司接手开发“《DQ》系列”续作。虽然《DQ VII》的销量突破了400万套，但是Heart Beat最终因为经营不善于2002年宣布解散。不过凭借“《DQ》系列”的超高人气，Enix很快便找到了继承者Level-5，作为后起之秀的Level-5实力是不容小觑的，《DQ VIII》和《DQ IX》的素质大家也都是有目共睹。



说起《DQⅦ》，那还真是让人又恨又爱，其实在1997年1月的时候Enix就宣布了这款作品将在PS平台发布的消息，之后游戏便像难产一样一直无法与玩家见面，直到千禧年，这款让广大人民群众等待了接近5年之久的作品总算是在PS平台上与玩家见面。随着机能的再次提升，《DQⅦ》的画面与前作相比提高了不止一个档次，不过在“《最终幻想》系列”都已经出到第九部作品当时，《DQⅦ》的画面和那几段可以用劣质来形容的CG实在是难以让人满意。不过之前也提到过，“《DQ》系列”从来不靠画面来取胜，虽然本作让玩家们等得够久，但游戏的素质却是令人非常的满意。系统方面沿用了前作的转职以及熟练度系统，不过经过进化的这两个系统和前作相比，在对职业的平衡性调整上显得更加成熟，游戏的难度和前作也有得一比（毕竟是同一家厂商制作的），新增加的移民系统也让游戏的收集要素更加丰富。游戏的剧情平凡而厚重，我们要控制身为渔夫的主角和同伴一起穿梭于过去与现在，奔走于各个时空解除被封印的世界。游戏的流程很长，而新增的视角旋转功能也让寻找移民和解决谜题变得更加轻松，这款迟来的大作最终以410万套的销量暂居系列的销量榜首。

移民系统

完成谜题神殿里的某个相关任务后，在地图上就会出现移民村，与村子里的老人对话后就可以在全世界寻找移民将他们遣送到村子里对荒地进行建造。移民无处不在，商店里、宿屋里、酒吧里、迷宫里，甚至是野外，随处都可能发现他们的身影，因此在可以寻找移民后，遇到NPC就停下来和他们谈谈心，没准一不小心就说服一个村民前往移民村当苦力了。随着移民村人数的增加，村庄的等级会逐渐提高，村子的摸样也会逐渐发生变化，随着村庄等级的提高，还会逐渐出现道具店、武器店、防具店等设施。村子里人物的类型和数量会决定村子最终形态的走向，其中一种最终形态可是能在村子里造出赌场的哦！

系统继承

游戏在沿用《DQⅥ》的转职和熟练度系统的基础上进行了进化和改进，职业的种类比起前作有所增加，而所有角色转职为勇者这一高级职业的方法统一化的做法也比前作更加人性化。除了增加职业的种类外，还追加了职业组合特技这一概念，固定某几个职业的熟练度达到一定程度后就可以学会特有的职业组合技能，这样的设定无疑是鼓励玩家花费更多的时间去练职业等级，当然游戏的难度也逼着我们要尽可能多地学会强力技能才能在挑战BOSS时提高胜算。

游戏难度和时间

说起《DQⅦ》就不能不提到这部作品的流程长度，不知道是最初就打算做一部流程最长的RPG，还是因为游戏延期后厂商刻意增加流程长度来补偿玩家长久的等待，总之这一作的流程长度可以算是前无古人了。如果不用任何修改工具想通关本作，游戏时间达到三位数是相当正常的，虽然不清楚具体有哪些游戏的流程长度能超过《DQⅦ》，但至少在“《DQ》系列”中是没有哪一作能够超越的。



《DQ Ⅷ》终见人物泪流满面

要说《DQ Ⅷ》最让人感动的就是终于可以看到勇者们的战斗姿态了！由于游戏的平台是性能优秀的PS2，因此游戏的画面水平有了大幅度的提高，是目前为止“《DQ》系列”画面最好的一作。当然了，“《DQ》系列”向来不以画面取胜，不过各种可见的攻击动作以及绚丽的魔法效果也确实让人更有玩下去的动力。本作的剧情中规中矩，游戏里的同伴也都很有特色，洁西卡在历代女性角色中人气可是非常高的。当历经波折打败魔王解除公主的诅咒，最后与公主相拥而吻的时候还是有那么一丝流泪的冲动，而本作新增的炼金以及怪物斗技场系统可以算是剥削玩家时间的杀手，通关之后与龙神王最后的战斗想必所有玩过本作的玩家也都记忆犹新，游戏在日本的销量略低于前作，在这个日产N部游戏作品的年代，《DQ Ⅷ》能达到这样的销量已经可以用神话来形容了。



怪物斗技场

游戏中后期，怪物斗技场就会开放，而我们在流程中捕获的怪物就可以在这里进行它们的试炼之旅。支付一定的费用后就可以派出自己的得意队伍进行三连战，斗技场的比赛从G～S一共分为8个等级，怪物的实力自然是越来越强，当然胜利后获得的奖品也是非常有价值的，称霸斗技场的奖励是主角的雕像。

技能成长和蓄力系统

在本作中，角色升级后会获得可自行分配的技能点，每个角色都可以将获得的技能点分配到四种不同的武器能力和一种特殊能力里，由于技能点数有限不可能将全部五个分支的技能全学会，因此如何选择分配的重点就是玩家们自己要考虑的事情了。

而蓄力系统也是本作新增的内容，在战斗中玩家可以在任意时刻选择蓄力，蓄力之后不管是物理攻击还是魔法攻击的威力都会大幅提升，成功蓄力四次变身为“超级赛亚人”，此时进行攻击可以造成非常高的伤害，不过从第三次蓄力开始就有蓄力失败的可能，运气不好时很有可能10几个回合都无法成功变成“超级赛亚人”。



炼金初登场

游戏前中期就可以获得炼金壶，之后就可以合成道具和装备了。游戏里可以合成的物品非常多，具体的合成方法可以在村民家里看书时学到，其中比较有名的合成物应该算是可以给同伴蓄力的太阳之鼓了吧。

《DQ IX》满分神作再创佳绩

当SE宣布《DQ IX》将在NDS上发布的时候，相信大部分人在那一刻都傻了眼。在这个各大厂商都在拼高清技术的次世代，DQ最新作居然选择了机能最差的NDS为平台，不禁让人疑问SE到底在打什么主意，如今看来答案已经很明显了，那就是销量。NDS从发售以来销量就一直呈上升趋势，直到今年3月全球销量已经突破一亿台，而“《DQ》系列”作为日本国民级RPG自然要选择最畅销的主机平台来发售系列最新作，这也是为了让更多的玩家能体验到游戏独有的魅力。

虽然NDS较差的机能让人对游戏的质量产生了怀疑，但是实际玩到本作时却完全没有因为机能的降低而给人压抑的感觉，反而是新加入的联机系统让我们首次体验到了同乐的感觉，海量的任务以及收集要素也让游戏的耐玩度有了保障，系列之前作品的多职业转职以及技能点的自由分配被保留下来并完美地融合在了一起，各种炼金合成要素以及新增的藏宝图系统也让人有不得到稀有装备不罢休的动力，而定期更新的下载任务更是玩家们不断进行自我挑战的动力。

本作首周出货量300万套再次显示了其国民级的实力，而游戏丰富的要素和互动性都是前作无法与之相比的，日本著名游戏刊物给出的满分评价也让本作获得了游戏界的最高殊荣，事实再一次证明“《DQ》系列”从来就不是靠画面取胜！

自制角色

游戏从主角到同伴全都是自制，就像怪物猎人一样可以对角色各个部位的特征进行选择，虽然不能说每个人都能作成完全不同的角色形象，但至少可以根据自己的喜好做出具有自己特色的角色。游戏中后期可以合成出可以变装的特殊装备，通过适当的调整可以做出和历代主角们十分相似的造型，当然这些变装装备是非常稀有的，光是收集合成素材相信就是一项十分艰巨的任务。





Wi-Fi更新

游戏算是将NDS所有能用的功能都用上了，除了可以和朋友一起联机探索迷宫，还可以利用NDS的Wi-Fi功能在宿屋娘那里购买限量的珍贵炼金材料和稀有物品，除此之外还可以下载官方定期更新的下载任务进行更高级的挑战，官方承诺在一年之内会不断更新下载任务，想要完美的玩家看来这一整年都不得安生咯。



联机系统

系列首次加入联机这个概念，这也让多人联机共同驰骋在《DQ》的世界成为了可能。游戏的本质是同乐，系列的这个改变可以说是顺应了发展的趋势，虽然在本作中联机方面还存在着不少问题，但这踏出的第一步已经为以后的作品做好了铺垫，勇者绝不会是一个人在战斗，绝不！

众多职业

本作借鉴了《DQ III》的转职系统，不过本作多达12个职业是该系统的创始者完全无法比拟的，除此之外本作还将《DQ VIII》的技能成长系统继承了下来。众多的职业和更多的技能瞬间将游戏的自由度扩大不少，而高级职业的转职任务和职业任务的高难度也让游戏更具耐玩度。各个职业转职后等级不继承这点让玩家不得不为了培养后期的职业不断练级，而转职后技能点数保留这个设定却又让玩家有了不断练级的动力。这两个互补的系统恰到好处地勾起了玩家不断练级的欲望，当然最后的结果就是玩家的时间被不知不觉地剥削掉了。

“《DQ》系列”作品年代表



作品	登场日期及机种
《DQ》	1986.5.27 (FC)、1993.12.18 (SFC)、1999.9.23 (GB)
《DQ II 恶灵的众神》	1987.1.26 (FC)、1993.12.18 (SCF)、1999.9.23 (GB)
《DQ III 传说的开始》	1988.2.10 (FC)、1996.12.6 (SCF)、2000.12.8 (GBC)
《DQ IV 被引导的人们》	1990.2.11 (FC)、2001.11.22 (PS)、2007.11.22 (NDS)
《DQ V 天空的新娘》	1992.9.27 (SFC)、2004.3.25 (PS2)、2008.7.17 (NDS)
《DQ VI 幻之大地》	1995.12.9 (SFC)
《DQ VII 伊甸的战士们》	2000.8.26 (PS)
《DQ VIII 天空、海洋、大地与被诅咒的新娘》	2004.11.27 (PS2)
《DQ IX 星空的守望者》	2009.7.11 (NDS)

除了正统作品外，“《DQ》系列”还拥有海量的外传作品，并且这些外传作品比起正统作品与掌机更有缘份，这其中不乏一些经典之作，接下来就来一起看看系列数量众多的外传作品吧。

作品登场日期及机种

不可思议迷宫系列	
《不可思议迷宫之特鲁尼克大冒险》	1993.9.19（SFC）
《勇者斗恶龙不可思议的迷宫 特鲁尼克大冒险2》	1999.9.15（PS）
《勇者斗恶龙不可思议的迷宫 特鲁尼克大冒险2 Advance》	2001.12.20（GBA）
《勇者斗恶龙不可思议的迷宫 特鲁尼克大冒险3》	2002.10.31（PS2）
《勇者斗恶龙不可思议的迷宫 特鲁尼克大冒险3 Advance》	2004.6.24（GBA）
《勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫》	2006.4.20（PS2）

《勇者斗恶龙怪兽篇》系列	
《勇者斗恶龙怪兽篇 特利的梦幻岛》	1998.9.25（GB）
《勇者斗恶龙怪兽篇2 玛鲁塔不可思议的钥匙》	鲁卡篇：2001.3.9（GB） 伊鲁篇：2001.4.12（GB）
《勇者斗恶龙怪兽篇1・2 星降的勇者与牧场的伙伴们》	2002.5.30（PS）
《勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心》	2003.3.29（GBA）
《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker》	2006.12.28（NDS）

《勇者斗恶龙步行者》系列	
《勇者斗恶龙步行者》	1998.3（专用机器）
《勇者斗恶龙步行者2》	1999.4（专用机器）

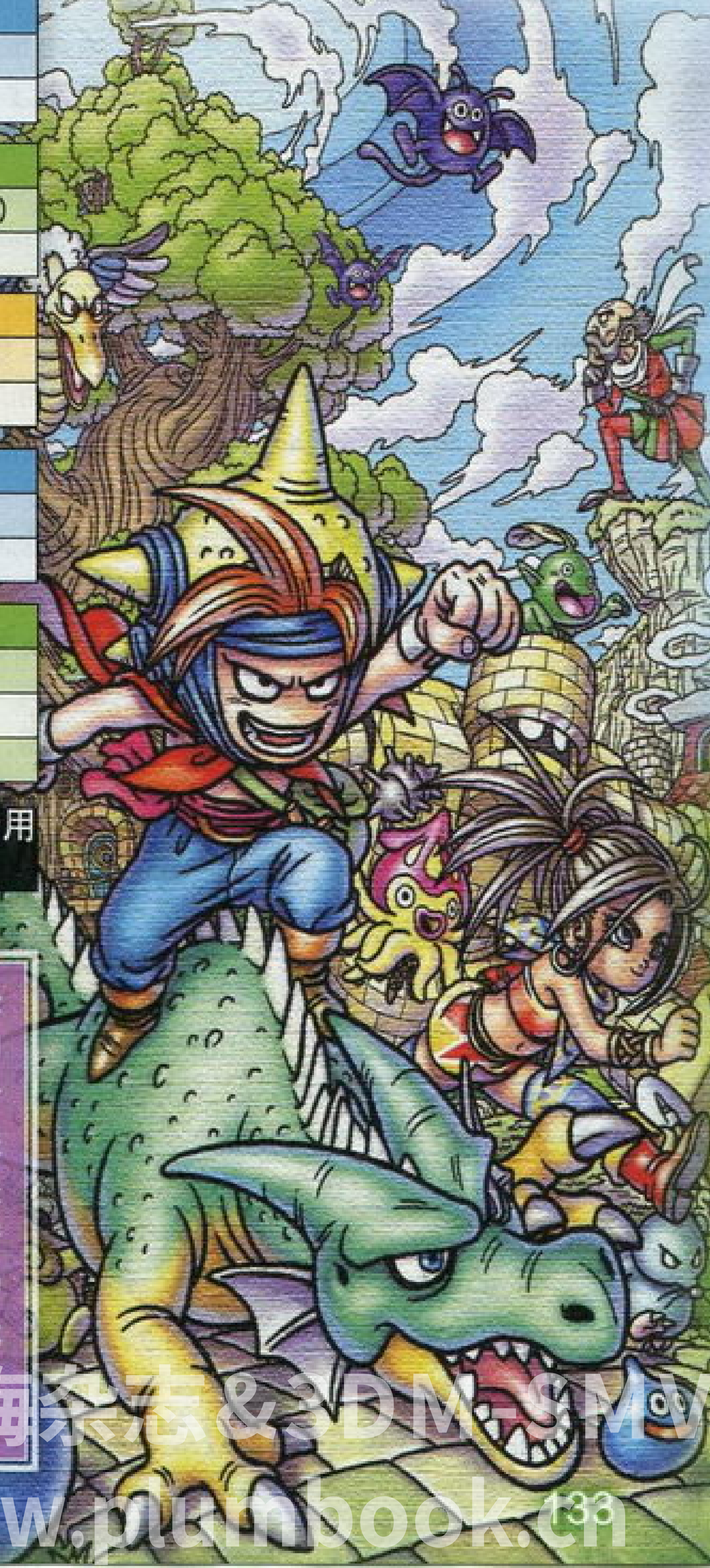
体感系列	
《勇者斗恶龙神剑 魁醒的传说之剑》	2003.9.19（专用机器）
《勇者斗恶龙神剑 假面女王与镜之塔》	2007.7.12（Wii）

《元气史莱姆》系列	
《元气史莱姆 冲击的尾巴团》	2003.11.14（GBA）
《元气史莱姆 大战车与尾巴团》	2005.12.1（NDS）

怪物格斗系列	
《勇者斗恶龙 怪物竞技场》	2007.6.21（街机）
《勇者斗恶龙 怪物竞技场2》	2008.1.23（街机）

富豪街系列	
《勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街Special》	2004.12.22（PS2）
《勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街Portable》	2006.5.25（PSP）
《富豪街DS》	2007.6.21（NDS）

※以上没有收录手机、DSi Ware、网络游戏以及部分专用机的游戏



结语

“《DQ》系列”从诞生至今已经伴随玩家们走过20多个年头了，从初代就接触该系列的玩家也许都已经当爹当妈了。时代在进步，游戏也在不断进步，但是惟一没有变的是游戏带给玩家的感动，无论何时进入到《DQ》的世界里都会有一种最原始最淳朴的感觉，那清新而又童话般的世界能让人真正体验到返璞归真。谨在《DQ IX》发售之际将此文献给大家，希望大家能从零散的碎片中找到属于自己的共鸣，在这里也衷心祝福“《DQ》系列”能走得更好、更远。



终于狠下心买了Wii，不过买回来才发现主机只是一个开始，还有各种周边和配件在向自己招手。由于机器是日版所以还得买个变压器，想玩NGC游戏还得买个NGC手柄，用不惯双截棍还得买个经典手柄，还有什么乱七八糟的枪托、球拍……这一算下来又是一笔不小的开销。好，下面还是继续让我们来了解一下最近的掌机市场行情。

栏目主持：乌冬



暑假已过去一半，广州各电玩卖场还是人潮涌动，学生流成为了暑假期间的消费主力军，而购买的最多自然是刚破解不久的PSP-3000，破解的动力把昔日被冷落的小P推上了卖场最受欢迎主机的宝座。

今年的暑假各商家都有充足的准备，相比起刚开始放暑假时的高昂价格，进入暑假中期的价格更趋向于合理。黑色PSP-3000加上8G极速版记忆棒的套装价格不到1300元，套装内还包括了一套主机保护壳、屏幕保护贴，性价比极高，成为大众的首选，而单机报价则为1230元。基础色中更受欢迎的银色单机价报1240元，白色为1260元，比起月初有20～30元的小跌幅，据闻月底白色还会有一次大规模到货，预计白色的价格还会进一步下滑，比较在意价格的朋友不妨再等上一周。彩色系里面比较受欢迎的炫光红和跃动蓝报价1470元，比起月初亦有20元的降幅，另外耀目黄和青翠绿报1375元。

处于抛货阶段的V3主板PSP-2000已降到了890元的低价，还是那句老话，购买时一定要注意二手翻新，不能一味地追求低价。再说回PSP-3000，卖场里出现的版本多为编号为PSP-3006型的港版机型，其次是编号PSP-3005的韩版机型，除此之外还有PSP-3001的美版和PSP-3002的欧版，而编号为PSP-3000的日版因为进货价格太贵基本在市面上消失。几个版本的机器除了在XMB界面下○键和×键的作用互换了之外，功能上没有任何差别，如果购买时遇到某些店家以某个区版本的机器质量较好来提高价格，请直接无视之。一般像PSP这种水货在国内的价格只受外币汇率的影响，价格从低到高的排列顺序为韩版、美版、欧版、港版。

在《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》的推动下，NDSi的销量被抬上了一个新台阶，不过对价格的影响倒不大，黑白两基础色报1205元，粉红、绿色、蓝色报1235元，美版报1245元。相对应地烧录卡亦根据暑假的销售旺季而作出让利促销，其中较受欢迎的R4黄金版价格已降到了85元的低价，DSTT烧录卡跟随其后也降到了80元的低价，AK2i在7月中旬亦下调到了80元。加上最近国外黑客破解了主机自带的操作系统，使得烧录卡的存在价值受到了严重考验，笔者预测在8月初还会有一次跌幅。





经过了为期半个月的"暑期效应"之后，PSP-3000的市场价格开始缓慢下调，虽然红色还是持续着1500元左右的高格，但是黑色、白色和银色三种基础色的价格都有了不同程度的下调。降价原因一方面是由于之前提到的不同地区汇率差异造成价格不同，比如日版机贵于港版机，而欧版机则相对价格较低；另一方面则是一些潜在消费者依然对于现阶段的破解进度及刷写方式感到不爽，虽然破解但是很多时候还是需要用户自行刷写，对于在这方面动手能力较差的小学生和女性消费者来说还是有些使用上的障碍。黑色PSP-3000配组装高速8G卡、贴膜、收纳包、耳机和数据线的全套价格在1450元左右，银色与黑色价格基本持平，因此一些商家也会开出1480元黑色或银色任选的套装报价；而白色主机价格变动最大，近半个月的时间里主机价格就从之前的1430元猛降到了1350，整套价格也不超过1550元，这确实是让不少喜欢白色的玩家感到有些心动。

任天堂阵营由于《DQ IX》的登场和热卖带来了主机的热销，再加上各烧录卡厂商第一时间更新内核，一套加上2G TF卡的NDSi价格稳定在了1450元，而刚刚发售的不久的红色NDSi也少量出现在了市场上。同时《DQ IX》各类质量上乘的主题周边也在市场上获得了玩家的青睐，其中包括400元左右的史莱姆音箱，160元的主题水晶壳等。另外作为拥有强大多媒体播放功能的iplayer在市场上局部开售，价格在180元，作为一项适用性较强的周边，相信很快就会有越来越多的NDSi玩家对其进行关注。



近来由于有大量美版机器冲击市场，7月底PSP-3000主机的价格又回落到一个合理的水平上，虽说不如破解前的价格那样诱人，但对于在暑期想要入手机器的玩家来说已经是福音了。PSP-3000里黑色依然是主打，价格是1180元，白色和银色则为1280元；彩色机器的价格同样也大幅下降，最受欢迎的红色是1400元，其次是蓝色1380元，比较缺少人气的黄色和绿色是1300元。PSP-2000各色均是980元，再加上组棒价格稳定，配上8G高速记忆棒，只要1150元左右就可以入手一套性价比极高PSP主机啦。随着电影《变形金刚2》的热播，卡登仕也趁热推出了新款PSP《变形金刚2》保护铝盒，铝盒的整体结构和以前的卡登仕铝盒大体相同，全金属的外壳可以给予你的爱机最周全的保护，而记忆棉内衬则不会划伤机器，铝盒的最特别之处在于其外形根据《变形金刚2》里的机器人来设计，非常具有个性，同时有多款颜色选择，市场参考价格为50元。

NDS方面，韩版NDSL全新主机报价是780元，另外与《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》同日发售的大红色的NDSi已经少量出现在市场上，但是主机价格颇高，报价在1500元左右，虽然不少商家都没有现货，但接受买家订货。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（3000型）	PSP（2000型）	iDSL	NDSL	NDSi	MSD（16G）	MSD（8G）
广东广州	沈朗	1240	890	985	850	1235	270（HG）	110（HG）
广东深圳	久圣电玩	1200	—	1070	850	1250	250（M2）	150（HG）
北京	绿洲电玩	1240	1020	890	850	1280	—	150（M2）
陕西西安	快乐多电玩	1180	980	980	860	1200	290（M2）	170（HG）
安徽合肥	顶点电玩	1150	1100	—	550	1200	260	110
哈尔滨	鑫星电玩	1100	800	900	500	1100	200	100
福建厦门	快乐多电玩	1260	1050	—	900	1250	280（HG）	160（HG）
浙江杭州	江城博晶电玩	1200	1450	—	1000	1250	300	150
山西太原	逸豪电玩	1250	—	—	900	1280	320	180



栏目主持：乌冬 文 就爱360

最近和朋友一起去买了部数码相机。相机买的不贵，但后来却发现，备用电池还有存储卡都买贵了。其实，地球人都知道，如今大件已经不赚钱了，无论你卖的是笔记本电脑、数码相机还是游戏机，真正赚钱的是在配件上。一台PSP的利润率可能是10%，但一个PSP包包的利润率就能轻松到50%。下面一齐看看掌机市场上的新周边吧。

PSP旅行包

品名：PSP Travel Case
种类：保护包
出品：Intec
对应机种：PSP-2000/PSP-3000
官方价格：14.99美元



假期出外旅游，不要忘记带上小P在路途上解闷哟，更不要忘了把电源等相关配件一起拿上，那这时就得需要一个大容量的PSP包包了。PSP旅行包采用了多层设计，看似体积不大，但里面却另有乾坤。我们可以将PSP主机放到最上层，UMD放到最下层，中间位置可以放入其他配件。

PSP键帽

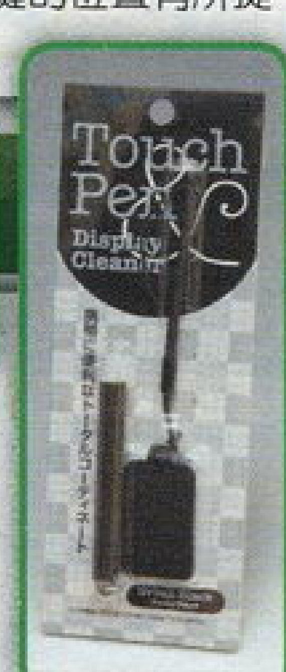
品名：PSP Extro Pad Neo
种类：键帽
出品：GameTech
对应机种：PSP-2000/PSP-3000
官方价格：630日元



玩游戏，手感是第一位，不少玩家喜欢为PSP装上键帽来提升手感。GameTech推出的这款键帽套装包含了共12个键帽，分别安装在PSP的方向键和滑杆上。键帽的纹路不同，用户可以根据游戏选择合适的纹路。产品分为黑色、白色两个版本，安装后，按键的位置有所提高，的确对改进手感是有帮助的。

NDS触控笔

品名：タッチペン&ディスプレイクリーナー
种类：触控笔
出品：明和产业
对应机种：NDS
官方价格：980日元



相信不少玩家都丢过触控笔吧，玩过游戏后，可能随手就不知放哪里去了。如果你是经常出现这种情况，那就考虑一下明和产业推出的这款触控笔了。产品将挂绳与触控笔相结合，触控笔天天用绳绑在NDS上面，自然就不可能丢了，另外挂绳的一端还有一块屏幕擦。触控笔的长度只有8厘米，比起普通的触控笔要短一些。用惯了原配触控笔的玩家还要稍稍习惯一下才成。

PSP立体影像设备

品名：PSP V-Screen
种类：配件
出品：RealView innovation
对应机种：PSP
官方价格：未知

《地心游记》凭借着3D效果风靡世界各大影院，获得了良好的票房。3D是大势，不少电子厂商都在研究新的3D技术，而用户最希望的就是能在现有设备上实现3D效果。爱尔兰硬件厂商RealView innovation正在研发的名为V-Screen的设备，就可以让你的PSP呈现立体影像。V-Screen内置特质的透镜，能够将单层画面显示为多层。V-Screen体积较为庞大，不太适合随身携带。看到V-Screen，又让人想起了任天堂曾推出的3D游戏机VB。V-Screen预计冬季在北美上市，不知是否会引领掌机进入3D时代。

DQ保护包



品名：DSi ポーチ
种类：保护包
出品：：Square Enix
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：1380日元



NDS上的大作《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者》如期发售，Square Enix当然不会错过如此大好的赚钱机会。这款DQ保护包正面印有史莱姆的图案以及《DQⅨ》的LOGO，很有收藏价值哦。包包采用帆布制作，下部能放入NDSL或NDSi，上部则采用双层设计，可以将卡片、SD卡以及耳机等小配件放入其中。包包的防震性能不错，NDS放里面不用担心了。

史莱姆耳机



品名：スマイルスライム イヤーヘッドフォン
种类：耳机
出品：Square Enix
对应机种：NDS/PSP
官方价格：2300日元

《DQⅨ》一出，Square Enix立刻活跃起来，除了上面介绍的保护包，还有这款史莱姆耳机也是专为粉丝们准备的。耳机通体蓝色，在颜色上就显得与众不同。产品为入耳式设计，附带了两种不同的耳塞。产品最大的亮点还在于外观设计上，左右耳塞的背面印有史莱姆的头像，调节耳机线长度的线夹也特别做成了史莱姆的样式。玩NDS时，戴上这款耳机，肯定会引人注目的。



PSP软件学院

文 C.H.1. 编 乌冬

记得小时候看《多啦A梦》，某天小叮当给大雄一台掌上游戏机，大雄玩得津津有味，并大赞"屏幕又小又清晰"。当时想，什么时候自己也能拥有一部这样的游戏机啊。多年以后这个梦想终于变为现实，不过总觉得还缺点什么，可能欠缺的恰恰是当年的那份对事物的纯真感情吧。下面看看最近PSP软件业有啥大事发生。

自制软件

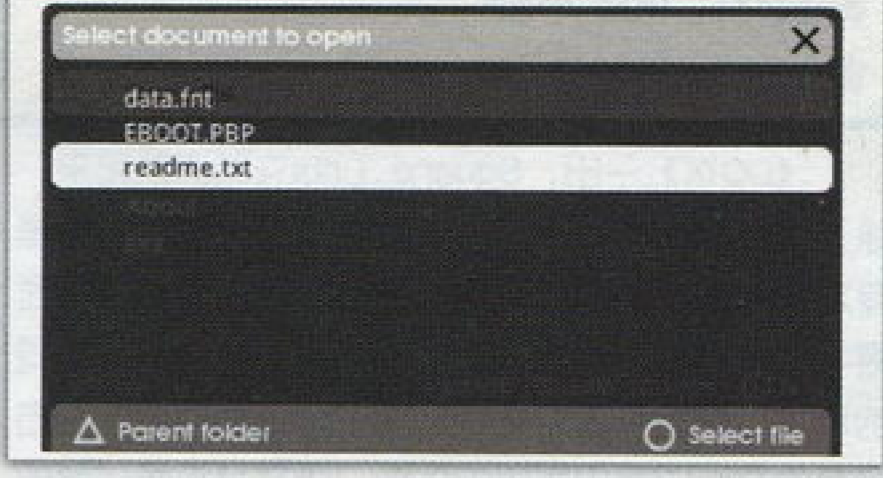
PPA新版发布

PSP上最好的视频播放软件PPA于6月30日、7月9日放出两个新版。新版修复了MP4分离器的小错误，并在分离器中加入了对非交错MP4的支持；解决了MP4目录删除的问题；加入了对5.50 GEN-B固件的支持，并可以正常运行于PSP-1000上面。



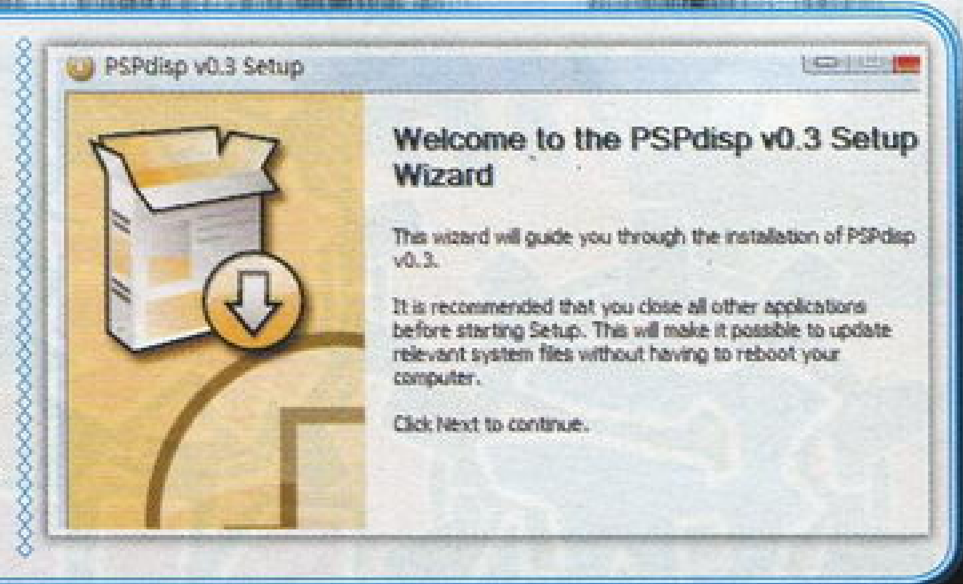
Bookr新版放出

PSP上的电子书软件Bookr于7月8日、9日放出新版。新版使用最新的PSP开发包进行编译打包；解决了第一次运行时按□键打开上次文件会造成死机的问题；在Fast image处于非Disabled状态时，提高了页面缩放和旋转的速度；优化了内存使用，部分内含大分辨率JPEG2000格式图片的PDF能够正常显示了；修复了文本文件中最后一行消失的错误。



PSPdisp新版放出

PSP上的视频输出软件PSPdisp于7月11日发布V0.3版。新版能够运行于Windows Vista和Windows7操作系统上；提升了软件运行速度；降低了CPU占用率；加入了画面质量设置功能；可以自定义PSP按键；修复了无线信号接收问题；解决了声音播放的错误。



同人游戏

《真！全主机制霸》放出

国产同人游戏《真！全主机制霸》于7月3日正式放出。将PS3、Wii、Xbox360等游戏机统统购入，全机种制霸是每位玩家的梦想。游戏则以这个为主题，玩家要向全机种制霸的目标前进。游戏实际上是STG类型，玩家快速将手中的“制霸”符咒发射出去来获得主机游戏，随着分数的增加，会出现各种类型的主机。游戏共有四个难度等级，除了现行的游戏机，还有FC等老式游戏机出现哦。游戏时用PSP的方向键移动，按R键发射，按×确定，按△键后退。



《AlphaTrIs》推出

PSP上的棋类游戏《AlphaTrIs》于7月13日放出V2.0版。游戏提升了运行速度；加入了3级难度；支持1比1对战；有英语、法语等四种语言菜单供选择。游戏的规则很简单，只要将三个形状一样的棋子摆在一条线上就算胜利。游戏主菜单中，我们可以更改难度级别以及菜单语言和背景，按×键确认选项。



《Smash My PSP！》新版公开

PSP上的自制游戏《Smash My PSP！》于7月9日推出V4版。新版更换了菜单和标题背景；取消了手枪和锤头的全自动模式；可以选择记忆棒中的图片作为游戏背景；增加了染料种类。游戏很另类，你需要将PSP的XMB界面给破坏掉。游戏时，按×键破坏，按START键调出武器菜单，更换武器。当你拿着锤子，按下×键，只听见叮当一声响，然后屏幕上出现了裂纹，是不是感觉怪怪的呢？



最近去给单位采购了几台笔记本，才发现自己真的老土了。现今的笔记本，无论高低端，都配备了HDMI接口，可以直接连上液晶电视看电影。厂商们也想得很周到，以前笔记本屏幕都是1024×768这样的分辨率，现在则无论14寸、13寸甚至是11寸，都换成了1366×768的分辨率，与32寸、37寸的液晶电视恰好吻合。PSP如今还得接5根线才能与电视相连，不知道啥时候也省省线啊。



NDS软件学院

万众期待的《DQ IX》终于发售，给NDS玩家奉上了一道饕餮大餐。之前颇有些担心，从电视游戏平台上转移到掌机平台上的《DQ IX》，会不会给人特别大的落差。实际上Square Enix充分利用了NDS的机能，终究没有让玩家们失望。《DQ》与《FF》已经在平台上分道扬镳，究竟有没有走对，且看《DQ IX》的销量吧。下面看看最近NDS软件业有什么新软件出炉。






软件新闻

iDeaS新版推出

电脑上的NDS模拟器iDeaS于7月10日发布V1.0.3.2 beta版。新版修正了卡片地址的错误；解决了Alpha透明渲染的问题；声音插件中加入了开启、关闭频道的功能。新版iDeaS的改进很少，自然模拟效果上也不会有大的进步。试着运行了《勇者斗恶龙IX 星空的守护者》、《变形金刚 堕落者的复仇》等新游戏，都可以运行，但图层有不同程度的错误。



Moonshell新版发布

NDS上的多媒体软件Moonshell于7月15日、19日发布V2.03、V2.04两个新版。V2.03版修复了文件列表为单行时缩略图显示的错误；改进了菜单滑动过渡的效果；更新了文件结果；加入了名为moonshell2.ini的配置文件，可以通过更改文件中的参数来改变软件的配置。V2.04版的更新内容作者则没有说明，估计是轻微的改动。Moonshell自去年底推出V2.0版以来，作者就没有停止过更新。其实Moonshell已经基本上挖尽了NDS硬件机能，单单依靠软件，NDS的媒体播放性能估计不会有太大的提升。媒体播放卡iPlayer的发售恰恰是从软件提升转向硬件提升的表现，这可能是一个趋势。Moonshell以后何去何从，还是让时间来证明吧。

《超级女声 终极营救》公开

95BT-DS原創組

做中國人自己的掌機軟體

http://www.95bt.com

湖南卫视的快乐女声歌唱比赛正如火如荼地进行，大家一定还对往年的超级女声选手还有印象吧。95BT借快乐女声的人气炒了炒冷饭，推出了《超级女声 终极营救》。故事讲的是，恐怖组织绑架了超级女声中最红的几位MM，玩家得去英雄救美。看到这里，大家会以为这款游戏是ACT或者RPG吧。其实都不是，这是一款拼图游戏，玩家要将错乱的图块拼凑起来，而图片则是漂亮的超级女声选手们啦。伴随着动听的《想唱就唱》的旋律，游戏启动。在NDS上初次运行，需要输入注册码，大家可以去开发商95BT的官方网站（http://www.95bt.com）上发帖寻求。游戏时，上屏显示原始图片，下屏显示错乱的图块，直接点击图块就会移动。游戏虽然简单，容量却不小，有30MB之大，估计是图片太多了吧。

一起飚歌 DS飚歌王使用教程

软件名称：DS飚歌王
最新版本：V2.0
开发作者：95BT
官方网站：http://www.95bt.com

卡拉OK已经成为喜闻乐见的娱乐形式。空闲时，约上三五好友去歌厅K上一把。在这么多人面前大展歌喉，没有深厚的功底可不成。想赢得掌声，那就需要平时多加练习了，而有了DS飚歌王，你的NDS就变成了一台小型卡拉OK设备，随时随地K歌。DS飚歌王具有MP3播放功能，可以一边显示歌词，一边播放背景音乐。NDS一大亮点是内置了麦克风，DS飚歌王则充分利用了麦克风，你的歌声会通过NDS的喇叭放出来。演唱完毕后，软件还会进行评分。

DS飚歌王由国内著名的软件开发小组95BT制作，对这个小组大家应该不陌生了。像DS-MAP、驱蚊器还有上面介绍的《超级女声 终极营救》都是他们的作品，可以说实力相当强大。歌曲容量方面的限制，DS飚歌王采用了分专辑发布的方法。软件分为若干个不同的专辑，专辑内的软件功能一样，但歌曲不同，每个专辑有大约10首歌曲。下面就让我们一起看看DS歌王的具体使用方法吧。

安装指南

1 将本辑《口袋光环DVD》放入电脑光驱中，在实用软件的NDS部分找到名为《飚歌王》的压缩包并将其解压到自己电脑的硬盘中。



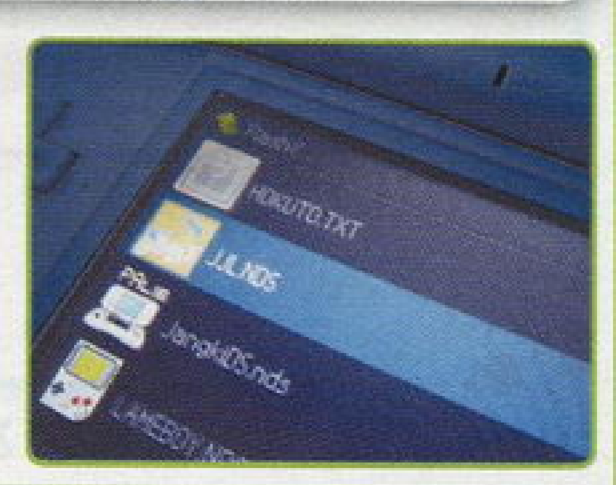
2 目录下面有名为jjl.nds的主程序文件，将其拷贝到烧录卡内存或存储卡的根目录中。



3 本辑光盘中提供的是林俊杰《JJ陆》的专辑，95BT的官方网站上提供了梁静茹《今天的情人节》、孙燕姿《逆光》等更多不同的专辑软件，大家可以根据需要下载。

快速上手教程

1 打开NDS，找到jjl.nds程序并运行。



2 首先进入DS歌王的主界面。上屏显示的是歌星的海报，下屏则显示歌曲名称。



3 用方向键的上、下移动光标选择歌曲，本专辑内供包含了10首歌曲。



4 选择好歌曲后，按A键确定，弹出功能菜单。直接点击图标可启动相应的功能。

5 选择"原声歌赏"可以播放本曲目，这时是不仅有背景音乐，还有人声，可以用来熟悉歌词。



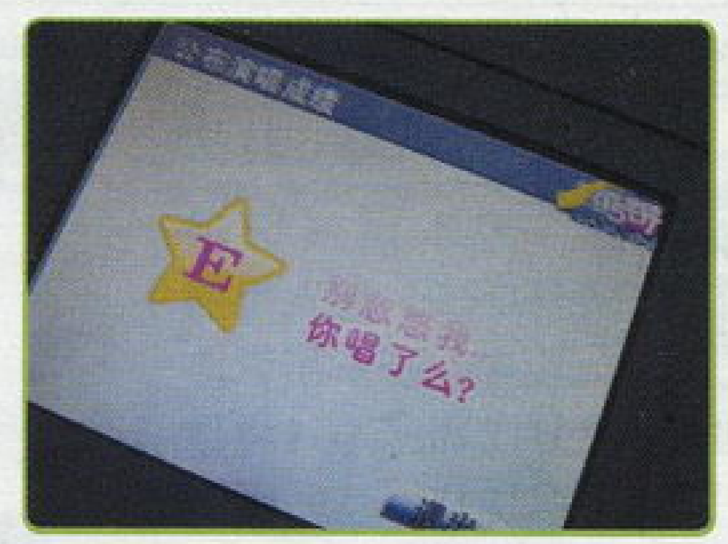
6 上屏显示歌词，点击"歌词"按钮可以将歌词隐藏。点击小喇叭旁边的滑动条，可以调节音量大小。点击"返回"按钮，回到歌曲列表。



7 点击"欢唱飚歌"图标进入卡拉OK功能了。本功能的界面与原声歌赏相同。所不同的是，现在只有背景音乐，你可以对着NDS麦克风尽情K歌了，距离麦克风15厘米左右的距离演唱效果最好。上屏的歌词会随着节奏由白色变为黄色。



8 演唱完毕后，会出现评分界面。分数分为A、B等若干个等级，还会有有趣的鼓励话语。点击"退出"按钮回到歌曲列表。



DS飚歌王的创意非常好，但目前可以选择歌曲仍太少。先前发布的V1.0版本，用户可以自行加入喜欢的歌曲，但后来的V2.0版，开发组关闭了此功能，并以分专辑的形式推出软件。据悉，软件未来将会加强细节功能，比如会加入排行榜功能，用户可以将自己的分数上传到网站。期待95BT带给我们更大的惊喜吧。

终于明白了暑假的含义，就是让人呆在家里好好休息的。天热的时候不敢出去，气温太高，稍微活动活动就大汗淋漓。天不热的时候，还是不敢出去，否则就会有[illegible]。算了，还是呆在家里看看书，玩玩游戏吧，先把《DQIX》通关了再说。

烧录卡新闻站

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 乌冬

Supercard

厂商：Supercard
网址：chn.supercard.cn

SCDSone/SCDSonei内核系统更新

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	3.0 SP8
存储	microSD卡（SDHC）		

Supercard小组在7月9日对Supercard DS One系列的烧录卡内核进行了升级更新，此次更新主要是解决新游戏的兼容性问题：

·修正了《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》（3966）不能继续游戏BUG。

M3/G6

厂商：GBalpha
网址：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR新版内核发布

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	A47 v4.3h X
存储	microSD卡（SDHC）		

GBalpha小组在7月9日发布了新的M3DS/G6DS Real内核，这次的新内核主要修正了近期部分韩版游戏的兼容问题，还有一些即时存档不能正常使用的游戏：

·修正了《魔法千字文DS》（3659）第一章后死机的问题，现在可以正常游戏；

·修正了《公主面包店》（3733）进入游戏菜单后死机的问题，现在可以正常游戏；

·解决了《迈阿密危机》（3865）不能正常使用即时存档的问题；

·解决了《捉鬼敢死队》（3868）不能正常使用即时存档的问题；

·解决了《乐高大战》（3871）不能正常使用即时存档的问题；

·修正了《多湖辉的头脑体操 第2集 横断银河的解谜大冒险》（3872）无法启动运行的问题，现在可以正常游戏；

·修正了《朋友聚会》（3873）运行不正常的问题，现在可以正常游戏；

·修正了《多湖辉的头脑体操 第1集 解密世界一周旅行》（3874）无法启动运行的问题，现在可以正常游戏；

·修正了《黎明到来：Gwoor的城堡》（3878）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·修正了《CM2至6eme的通行证》（3887）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·修正了《企鹅俱乐部 精英企鹅部队》（3888）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·修正了《仙境传说DS》（3909）进入剧情时死机的问题，现在可以正常游戏；

·解决了《游戏王5D's：星尘加速者 世界冠军杯2009》（3926）不能正常使用即时存档的问题；



·修正了《无尽的纸牌》（3928）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·解决了《森林守护灵 蔚蓝海洋与移动岛屿》（3937）不能正常使用即时存档的问题；

·自动中文名称显示对照支持到3857号NDS游戏ROM。

游戏万花筒

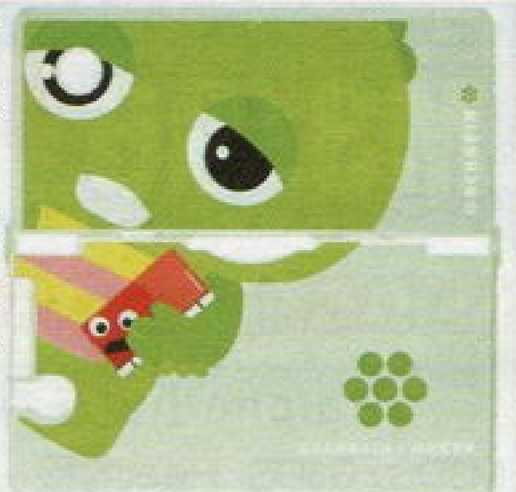
GAME KALEIDOSCOPE



伊娃 提供

恶魔毛球主题周边

日本周边厂商CyberGadget近期推出了由Gachapin和Mukku两个小恶魔毛球为主角的NDS相关周边。这两个十分可爱的卡通人物是来自1973年起日本富士电视台就热播的儿童节目“Hirake！Ponkiki”，绿色的小恐龙为Gachapin，红色的则是它的雪人朋友Mukku。这次推出的周边产品中，一款是NDSL/NDSi通用的水晶外壳以及可以放下3枚NDS卡片的收纳盒；另一款则是NDSL/NDSi两用包以及主题触控笔。目前该系列周边产品发售日期暂时还未确定。



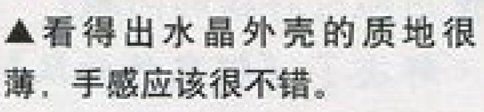






▲真人扮演的两只小恶魔毛球在一起玩游戏。

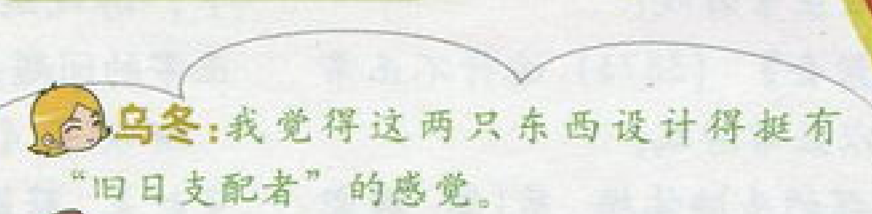




▲看得出水晶外壳的质地很薄，手感应该很不错。







乌冬：我觉得这两只东西设计得挺有“旧日支配者”的感觉。

胧月（惊悚）：这5个字从你嘴里面说出来实在太不协调了。



机动战士酒吧



说到以动漫为主题的饮食场所，相信很多人第一时间都会想到女仆咖啡厅，不过事实上除了女仆咖啡厅外，在日本还有着许多非常具有特色的主题饮食场所能吸引大量阿宅前往，而这次要介绍就是其中一间以机动战士为主题的酒吧。

既然是高达主题酒吧，当然与机动战士有关的装潢不能少，在酒吧的各处都可以见到机动战士的各种摆设，如模型、抱枕等，并且在吧台处还有一个大荧幕，不间断播放《高达》作品里的各名场面，相当有气氛。不过这也只是一部分，说到这间酒吧的最大特色还在于服务生，和一般的女仆咖啡厅里服务生只是穿着女仆的衣服装装样子不同，在这间酒吧工作的服务生都是有着相当深厚的高达知识的高达宅女，只要是和高达相关的东西，随便问什么她们都能答得上来。另外值得一提的是，在这间酒吧里工作人员的身分被设定为通讯员，而顾客的身分是士兵，当你第一次来，服务生会以新兵入伍的方式来接待你，并送你一张积分卡，而当你下次再来的时候，只要出示了积分卡，就会被视为归队。当积分卡里累积了一定的分数后，你的军阶还会晋升。





■吧台的一角，高达饭们开始流口水了吧。

■酒吧的菜单“V作战资料”，小心别给吉翁的人看到哦。



■除了阿宅外，一些工薪阶层也是酒吧的常客。

■酒吧里的各种酒水和食物也用《高达》里的名词命名，像这杯红色的就叫「赤色彗星」，不知道喝下去后能否变为3倍速呢？（笑）

胧月：这次乌冬提交的内容大概是对上回“伪娘酒吧”的反击。



■一个人来的时候可以选择坐在荧幕前的位置，那样就不会无聊了。

◀酒吧里的工作人员都是清一色的女性。



胧月提供

"东京玩具展2009"顺利举办

日本陈列最新玩具的"东京玩具展2009"于7月16日正式开幕，为期4天。

食育系玩具

比起2008年，本届展会上食育系玩具的出展数量大幅增加。这类玩具除了外表可爱以外，还有烹调食物的实际用途，且使用时简单安全，家长买回去以后不但能培养孩子的动手能力，也能促进两代人之间的沟通和交流。



▲Takara Tomy的面包机，短时间内就可做出可口的面包圈。

◀Bandai推出的饺子制作机，只要把饺子皮和馅放到机器中央的两个滚筒之间，再转动塑料把手，一个形状标准的饺子就做好了。



■该奢侈品预定9月3日发售。

我的多啦A梦

现场另一个人气产品是价格高达31500日元的"My多啦A梦"。这是一个集结了最新技术的玩具，虽然个头不大（可用一只手掌托起），但只要你跟它说话，它就能随机应变地予以回答。和多数人预想的不一样，该玩具并没有使用声音辨识技术和思考程序，而是根据语调来综合判断使用者是否对当前对话的内容感兴趣，进一步改变话题或衔接话题。My多啦A梦的台词绝大部分都出自原作动画和漫画，共有1300多条，反倒让使用者有一种化身为原作角色的错觉。

不断进化的"口袋妖怪图鉴"

"《口袋妖怪》系列"的最新作《心金》和《灵银》即将在9月面市，配合软件，任天堂也推出了最新实体图鉴，暂名"NEW口袋妖怪图鉴"。该图鉴外形颇像一只翻盖手机，共收录493种口袋妖怪的资料，操作依旧采用该社代表的触摸式。

▶虽然主体是图鉴，但还收录了"平衡"、"迷宫"和"时间竞赛"3种迷你游戏，搭载专门的冒险模式，比想象中的要厚道哦。



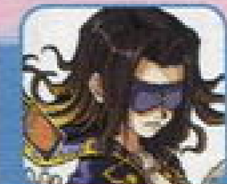


■按指导拍摄3张照片，依靠机器生成动画的电子玩具。



◀NHK电视台播送的“元素猎人”的玩具，共可收集80种元素与朋友对战。

■家庭用焰火，把想要的图案画在胶片上，借助器械就可以在墙上或天花板上模拟出焰火的效果。


胧月：他们展出的不是玩具，是寂寞。

盲先知提供 热风！疾风！塞巴斯塔！



■以风之精灵的名义，“宇宙新星”发动！



■机体表面使用了大量的弧面设计，让机体显得动感十足。

■塞巴斯塔自然少不了飞行形态，不过这个样子看起来有点不自然啊……

在“《机战》系列”中，风之魔装机神“サイバスター”以其超强的实力和帅气的外形吸引了众多玩家，成为了他们心中的“神机”。它那既能移动后使用、还能敌我识别的地图炮和一下数万伤害的大招“宇宙新星”都给玩家留下了深刻的印象。看多了游戏里的动画，不免想把机体拿在手上把玩一番，这不，塞巴斯塔的1比144比例模型即将在11月登场，到时候玩家就可以用8190日元把它抱回家了。


阿鲁：Saber Star，这挺吸引人的。

胧月：“宅鲁”又开始陷入妄想模式了——请大家关注本辑由阿鲁主持的新栏目。



■一些棱角之处相当尖锐，在把玩时一定要小心。



栏目主持：阿鲁

各位读者朋友大家好，在当今这个被二次元入侵，宅基腐人群随处可见的年代里，开辟一片专属于阿宅们自己的空间是势在必行的了，因此本栏目便在阿鲁的主持下与大家见面了。

所谓宅，是一种生活态度，宅男宅女们有着自己特有的执着，而这里是属于阿宅们的空间，让各位宅男宅女们在这里找到有爱之物是本栏目的首要目标和存在意义，同时，也希望本栏目能与各位产生共鸣。

萌属性解析篇

傲娇（上）

子曾经曰过："天王盖地虎，宝塔镇河妖。纵观宅基腐，最萌数傲娇。"作为从去年开始就大放异彩，时至今日依旧频繁出现在各个领域并深受广大宅男们喜爱的傲娇属性便是我们这次的主题。

傲娇，又名蹭得累（来源于该词日文发音ツンデレ的中文译名），意为平时说话带刺，态度强硬高傲甚至到蛮横任性的程度，但是在特定情况下又会娇羞害臊粘腻在人身旁，甚至表现出异于常人的体贴。这种外冷内热，蛮横中带着娇羞的强烈反差使得具有该属性的角色具有一种特殊的吸引力，使得无数英雄好汉也都拜倒在傲娇的无限魅力之下。

自2008年《幸运星》里的柊镜荣登萌主之位以来，便刮起了一股让人无法抵挡的傲娇之风，这也让前期动漫或游戏作品里的傲娇角色再度被大众关注，而那些出演傲娇角色的声优们也顺着这股大潮获得了更多出演的机会。根据属性的定义，傲娇一词同样适用于男性，只不过由于女性在情感上表现出的矛盾和慌张的神情更能吸引观众，故而拥有此属性的女性角色受关注度往往会比较高。由不同角色所演绎的傲娇属性其实是有所差别的，因此，为了让大家更深入地了解傲娇属性，接下来便对各种不同的傲娇属性来进行简要的分析。



娇蛮型

这应该属于傲娇的原型，从名称上来看也和傲娇二字如出一辙，这种平时喜欢耍小女生脾气的女孩在表现出娇羞的别扭情绪时可是别有一番风味的。在二次元的世里界，这类型的傲娇角色就实在太多了，就拿大家最熟的凉宫春日来说吧，这团长大人要是任性起来可是能瞬间毁灭世界的哦，这也是为什么宇宙人、未来人、超能力者以及我们可怜的阿虚长期陪在她身边进行安抚的原因。《旋风管家》里的三千院凪折磨起人来也算是有板有眼，而《龙虎斗》里的逢坂大河更是一般人不敢靠近的小老虎，当然像夏娜或者路易丝这种动不动就要人命的女孩更是可远观而不可亵玩的典范。由此，可以看得出，娇蛮型的傲娇角色通常都是些不谙世事的大小姐以及以自我为中心的人，动不动就会表现出任性、娇蛮的一面，而动刀动枪、毁天灭地更是她们的家常便饭。正是由于她们有这种过激的行为才让人更能体会到征服的乐趣，况且这种单纯得跟蜜糖一样甜的性格往往是很容易被打动的，娇羞状态的她们可爱程度可是一般人无法比拟的哦！

青梅竹马型

所谓青梅竹马指的是从小一起长大的两个孩子，多指异性。既然是从小一起长大，对彼此的性格、习惯、癖好等等自然是再清楚不过了。由于长时间处在一起，两人之间很自然地就会形成一种类似亲情的东西，但随着年龄的增长，异性之间相互吸引而萌发出感情也是不可避免的。不过由于长时间在一起形成的类似亲情的东西往往会让原本应该青涩的爱情变得扭扭捏捏，而对彼此的熟识往往也容易激发出女性的暴力倾向。在《钢之炼金术师》里我们可以看到温莉手持扳手追逐爱德华的动人场面，也可以看到《名侦探柯南》里毛利小五郎被前妻妃英理修理欺压的窘态。当然啦，我们可以把这些都理解为暴力的浪漫，毕竟打是亲骂是爱嘛。

暴力的浪漫正是此类傲娇角色的特点，从打骂中我们可以发现深深的关切之情。就像《秋之回忆6》里的远峰りりす，虽然动不动就给我们的主角来个下段踢，在得知自己的好友箱崎智纱对主角的感情后也毫不犹豫地撮合他们两人，尽管如此，我们却能从不善于掩饰的りりす眼里轻易地发现那一丝嫉妒的眼神，要是不知趣的在她面前不断提到箱崎智纱可是会遭到莫明的飞踢攻击！



冷漠型

与其说是冷漠，不如说是极度害羞和男性化。近期的人气动画《轻音少女》里的秋山澪就是典型的例子，在熟人面前还可以比较正常地吐槽，一旦与陌生人对持或者站在舞台上时，却经常会害羞得说不出话来。不过，一旦突破界限的她依然可以毫无顾忌地面对众多陌生人的眼光弹唱自如，而在露底裤事件发生后躲在墙角啜泣的澪也让人十分的怜爱！另一个代表性人物就是《纯情房东俏房客》里的青山素子，一向看不起弱气男主角的素子却因为一次意外事件误以为自己喜欢上了无能的浦岛景太郎，从此便开始了她的傲娇生涯。

冷漠型傲娇角色最大的特点就是不容易找到她们的娇点，只有特别了解她们才能做出令她们打心里感动的事情，虽然不能指望本身就冷漠的她们做出大胆的动作，但是，光看着无表情的脸上浮现的丝丝红晕就已经足够让人打心底里感到满足了。

由于篇幅的原因，阿鲁只能在这里和大家说再见了，下辑里我会接着分析傲娇的其他分支属性以及与傲娇相关的其他事物，当然美图也是少不了的啦！另外，各位宅男宅女们有什么好的建议或者想法也可以提出来，阿鲁会尽量满足大家的愿望做出大家感兴趣的东西来与大家分享，希望大家和我一起努力将这个属于阿宅们自己的栏目办得更好。


游对美图秀
栏目主持：洋葱
《EVA》最新剧场版据说很不错，可怜的我在看之前就已经被剧透得差不多了……随着新剧场版的上映，网上也出现了大量《EVA》的新图，下面我们来看一看吧。
阿鲁：在这个百合之风盛行的年代里，明日香终于也沉沦了……
阿鲁：乍看之下还以为在扮公鸡呢，瞧把我家小丽热的，脸都红了。
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn


阿鲁：太美了，果然扎古才是男人的浪漫啊！红色角三倍速，霍霍霍！
洋葱：口皿口#
乌冬：为啥EVA的女猪脚名字里都有个波？
洋葱：太冷了，乌冬你太冷了。
洋葱：这一张美里洋葱个人非常喜欢。

经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK



"我们正好活在一个与大师们告别的年代。"一位朋友在我博客上纪念迈克尔·杰克逊的文后留下了这样的回复。对于他的死，与其说是悲痛，不如说是让我不知所措。得知消息后我并没有过多和人谈论这件事，也没有去关注后续的消息，连葬礼也没有收看。不是我不喜欢这位巨星，而是我实在不愿承认他已经过世，以后再也不可能看到那梦幻般的舞步……

文 盲先知

好游戏永远不过时

本辑主题

Michael Jackson

20世纪是一个英雄辈出的时代，各个领域都涌现出了一些"开创先河"级的人物，而迈克尔·杰克逊就是这其中的一员。数项吉尼斯世界记录让人叹为观止，数种华丽的舞步被无数艺人模仿，他那充满传奇色彩的一生为流行音乐界作出了不可磨灭的贡献。他的音乐让人不由自主地想要动起来，他的舞蹈更是让人看得如痴如醉。他的逝世实在是音乐界的一大损失，这里，请允许我以游戏的方式怀念这位巨星。

月球漫步

类型：射击清版
年份：1990年

原机种：Arc | 模拟器：MAME4ALL | 适用机种：PSP

▲人物脚下的阴影变色时说明玩家正站在敌人子弹的轨迹上，立刻躲避吧。

这款街机游戏在国内相当常见，游戏中收录了《Bad》、《Smooth Criminal》、《Beat It》等代表性曲目，小时候经常拿着两毛钱跑到机厅里"听音乐"。游戏以MJ的一部音乐电影《Moonwalker》改编而来，MJ为了从邪恶的Mr.Big手里救回被劫走的儿童而与敌人作战。和当时的其他游戏不同，本作的攻击方式相当奇特：如果连按攻击键的话，主角的攻击距离短、威力小，需要按住蓄力才能提高射程和威力。不过在力度蓄到最大之后很快就又会变为最小，也就是说玩家要严格把握蓄力的时机和时间，才能发挥出最大的威力。游戏的各个方面都体现出了MJ的特色，像是游戏里保险就是所有敌人和MJ一起跳起舞来，根据按保险键时拉的方向不同，还有三种不同的舞姿。



外星战将

类型：动作
年份：1990年

原机种：MD | 模拟器：PicodriveDs/PicoDrive | 适用机种：NDS/PSP

本作也是根据《Moonwalker》改编而来的游戏，不过和街机版不同的是，本作的游戏方式变成了横版动作，玩家不仅要操控MJ和敌人战斗，更需要在场景中找到、救出所有的红衣Loli才能过关。虽然MD的画面、音乐表现能力都很有限，不过游戏仍以最大限度表现出了MJ的动作和音乐。游戏在攻击和跳跃之外还有一个跳舞的动作，虽然跳舞时会持续消耗主角的HP，不过这时MJ全身处于无敌状态，对付一拥而上的杂兵还是很好用的。不过要注意，如果HP减少到变红的话，主角的攻击动作会发生变化，攻击距离也大大缩短，可是相当危险的，赶快找人质回复HP吧。另外，在主菜单的OPTION选项里可以直接欣赏游戏里的音乐，听着这样古老的音源奏出的音乐，可是相当有怀旧感的。

▲游戏里的Loli无处不在，门背后、窗户里，就连垃圾箱里都藏的有。

太空频道5

类型：音乐节奏
年份：2003年

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP



▲MJ在游戏里是一位曾经用自己舞蹈力量拯救过地球的传奇英雄。

“《太空频道5》系列”是一款风格独特的音乐游戏，玩家用音乐和舞蹈去对抗外星人，拯救自己的同胞。在DC和PS2之后，游戏也曾登陆GBA平台。在游戏里，玩家要根据音乐节奏和敌人动作来舞蹈，提高收视率后就能过关。在游戏里，MJ以“太空迈克尔”的身分出现，玩家可以欣赏到他的舞姿。虽然游戏的画面缩水不少，不过游戏的难度却没有降低，想在GBA上把游戏完美通关恐怕有难度，这里就提供一条秘籍：↑、→、A、←、A、↓、→、B、→、B，如果听到舞拉拉的喊声就说明输入成功，玩家在游戏里可以直接欣赏舞蹈而不用操作了。

大头拳击2

类型：拳击
年份：2001年

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP



▲游戏中MJ的扮相和他在《History》里差不多。

相对上面三款游戏来说，《大头拳击2》的知名度并不高。这款游戏在很多平台上都发售过，作为当时最强掌机平台的GBA自然也是少不了的。和其他拳击游戏不同，本作更注重的是喧哗热闹的效果，游戏中大量滑稽的角色和搞笑的效果会让玩家捧腹不已。游戏的系统也比较有特色，在频频击中对手时，屏幕下方的Rumble槽就会蓄满，之后玩家就能发动各种华丽的效果。在这款游戏里，MJ作为隐藏人物出现，不仅在开场时会摆几个POSE，在比赛中也不忘走他那独特的太空步。想使用他的话，在选人界面最下面的密码处输入“$MNXVGGG$C37Z”即可。另外，游戏中还有一位巨星，那就是NBA中的顶尖中锋“大鲨鱼”奥尼尔，他出现的密码是“$HMBNGGG$C361”。





随着iPhone 3G S的正式破解，我们不难发现，若利用第三方的多后台运行软件便可轻松实现15个以上大型程序的后台运作，而且运作的速度流畅，丝毫不拖慢。如今港版iPhone已经开始销售，价格也非常诱人，大家可以考虑入手了！另外公布一个好消息，下辑开始我们的口袋光环即将收录iPhone游戏的试玩视频了，敬请期待！

情报速递

香港iPhone 3G S无锁版价格震撼公布！



▲来自Apple香港官网的价格全面秒杀所有国外代购的商家们。

7月9日，香港iPhone 3G S无锁版终于公布，16GB需5388港币、32GB需6288港币！众所周知，目前港币兑换人民币的汇率一直在下调，就目前汇率来看，16GB约合人民币4741元，而32GB则是5357元。因此对于国内玩家来说，曾经的新西兰版、澳洲版、意大利版在价格上都将变得毫无优势可言，因为如今的香港版无论在价格及售后服务上都占尽了绝对优势。还在观望中的玩家们现在可以出手了！

App Store下载量突破15亿次大关！

作为全球最大的应用程序商店，7月14日苹果表示，App Store建立一年来，iPhone和iPod Touch应用程序的下载总量已经突破15亿次大关。目前App Store已有65000多个应用程序，并继续以极快的速度增长，而同时已经有超过10万名的开发人员为苹果服务。“无论是规模还是品质，App Store获得的成功在行业中都是前所未有的。”乔布斯表示，“随着应用程序下载突破15亿次，这将是任何对手都无法赶超的。”同时苹果还表示，iPhone与iPod Touch的销量已经超过4000万台，尽管三个月前App Store刚刚突破十亿次下载，但今天的数据无疑表明了应用程序的下载数量正以更加迅猛的速度持续攀升！



▲如此势头，锐不可当。

游戏 Game　谜题世界

Puzzlings
■Sonic BOOM■PUZ■17.1MB■2.99美元

iPhone平台上的消除类解谜游戏多如牛毛，但很多都是采用的传统的消除手法，只是稍微变更了游戏的主题风格而已。本辑给大家介绍的《谜题世界》绝对是款不可思议的消除类游戏，无论是知名游戏网站还是普通用户都对该游戏赞不绝口。游戏的系统非常完善，画面风格清新可爱而且背景音乐动听不枯燥。

游戏以消除方块为主，并辅以收集和换装元素。换句话说，游戏的目的是将每个关卡中的收集物品一一解禁，但要通过消除方块来获得。游戏中的消除并不是盲目的，玩家需要在消除的过程中使得屏幕上方的时间槽蓄满才能获得4块扇形方块。将这4块扇形方块移动到一起成功组成一个圆形后就会解禁一样物品，将该关卡中的收集物全部收集即可过关（收集品数量具体可参看屏幕左上角的圆形道具的完成进度）。收集物就是给主角进行装饰的东西，例如上衣、裤子、帽子、眼睛、还有各种表情等，还能够更换颜色。


▲主角的各种造型让人啼笑皆非。



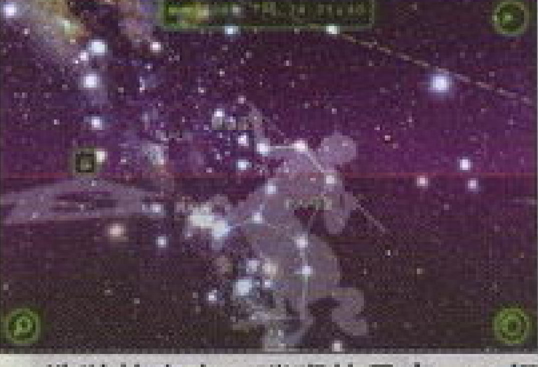
▲如果扇形方块的方向不对，可用手指按住该方块然后做顺时针或逆时针方向的滑动，该方块即会与周围的方块一起转动，再次点击方块即可停止。

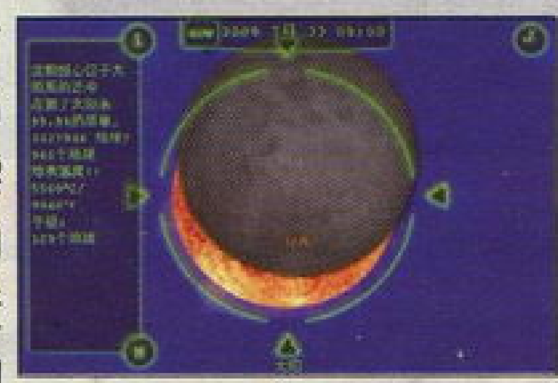
游戏最为特殊的地方就属消除的操作方法了，与传统方法相同，玩家必须要组成水平或竖直方向的三个以上方块才能完成消除，但特别的是，屏幕上的所有方块都是可以随意移动的，甚至可以一次移动多格，使得玩家能够更加容易地形成连击或一次性消除多个方块。每个关卡都有时间限制，玩家可通过消除方块来增加时间槽，一次性消除的方块越多，所加的时间也就越长。

软件 Software　星空漫游

Star Walk
■Vito Technology■22.3MB■4.99美元

随着本世纪最壮观的一次日全食在我国长江流域神奇上演，一股前所未有的天文热席卷了全国。璀璨的星空是人类不朽的梦想，而当您没有条件观看壮观的星宿之时，《星空漫游》就是你最好的选择。这是一款非常专业的太空星系、星座识别软件，涵盖太阳系9大星系，包括银河系中人类已发现的所有行星和恒星，以及维基百科专业的太空模拟软件。展现在用户面前的就是一幅浩瀚的星空，甚至可以看到流星划过天际，全3D的完美触控画面表现更是令人叹为观止。用户不仅可以详尽地查阅任何星系的资料，还可以通过iPhone自带的全球定位系统自动定位使用者当前所在地，而此时，天空上的所有星座及银河系的状况都将会完美呈现在屏幕上。用手指的滑动来虚拟人的视角变更，用两指的张合来放大或缩小你所要集中观看的每一块星云。更为专业的是，包括太阳系8大行星在内的所有天体的运动都是实时的，因此今年7月22日的日全食甚至是2035年9月2日发生在北京的日全食，用户都能很轻松地在这款软件上计算并虚拟演示出来。强大的搜索功能可以通过内置的维基百科查阅所有银河系的资料，不论是从实用性还是趣味性甚至是观赏性上，可以说《星空漫游》是iPhone有史以来最具权威、拟真度最高的星空软件，不可多得！


▲浩瀚的宇宙、璀璨的星空，一切尽收眼底！


▲将时间定格在2009年7月22日，地点设为浙江安吉，壮观的日全食便在小小的屏幕上完美再现！



栏目主持　LIKY

单位一个美编MM不声不响地入手了诺基亚N97，而且是5千6的行货版本，令一干男同胞们惊诧不已，问其为何会买这款手机，曰：“看到它是刚出来的最新款，而且屏幕大，好上网，于是就买了。”满以为会得到类似“功能强大的智能机”的答案，却没想到只是因为“屏幕大好上网”，顿时让我差点晕倒，她似乎还并不知道她手上拿着的是一台使用最新Symbain OS 9.4 S60V5系统、可以安装众多软件、实现众多扩展功能的新一代诺基亚智能机皇。不过想想这也并不奇怪，身边有不少人拿着智能手机也只是打打电话、发发短信，上网的都很少了，也许他们认为手机其实就应该如此简单。不过我认为，玩手机也是一种乐趣，尤其是智能手机，本栏目也就是想跟大家分享这些乐趣，所以希望大家多多来信交流。

酷机推介

文 小豆子

再续辉煌　诺基亚5530

屏幕参数	2.9英寸，640×320像素，1677万色
整机尺寸	104×49×13mm
操作系统	Symbian OS V9.4 S60V5
处理器	ARM11 434MHz
无线连接	蓝牙；Wi-Fi；WAPI
零售价格	2300元

作为首款使用S60 V5系统的触控手机，5800不负众望，卖了个满堂红。但手机玩的就是个新鲜，随着采用相同系统的机皇N97的上市，大家对5800的兴趣正逐渐减弱。于是，诺基亚推出了5800的后继机型——5530，打算再战沙场。



5530是第二款XpressMusic系列触控手机，也采用S60 V5系统。5530比5800要小一圈，成功减肥的原因在于原来的3.2寸屏幕尺寸缩减为2.9寸，不过分辨率没变，还是640×320像素。5530摄像头像素仍为320万像素，但没有经过卡尔蔡司认证，在效果上要略逊于5800。另外，5530还去掉了GPS功能，无法进行卫星定位，这成为本机最大的遗憾。当然，5530还是有优势的，比如采用了速度更快的CPU，屏幕下方的按键改为触控式，采用了全新的定制桌面等等。

对于国人来说，5530更值得关注。在水货还没有上市的情况下，行货版5530已经正式开卖。以往诺基亚行货版手机都去掉了Wi-Fi模块，而这次行货版5530却保留了Wi-Fi模块，除了支持普通的IEEE 802.11 b/g标准外，同时还支持国产WAPI无线标准，让你能轻松无线上网。

热辣手机游戏快报

游戏：异界幻世录 失翼天使

游戏类型 RPG　文件格式 JAR　文件大小 556KB

适用手机　诺基亚S40 S60系列手机/摩托罗拉E6 V8/三星E848 U608等

整体水准相当高的游戏，颇有点《英雄传说》的味道，不仅情节曲折，而且画面漂亮。流沙渊、兵神洞等游戏场景设定精细，剧情对话时会有精美的人物半身像出现，画面质量不亚于SFC游戏。本作虽为正统RPG，但集成了育成元素，让玩家能体验到两种不同类型的游戏，同时也让冒险过程中的趣味增加不少。



本栏目所介绍软件和游戏都收录在本辑光盘中

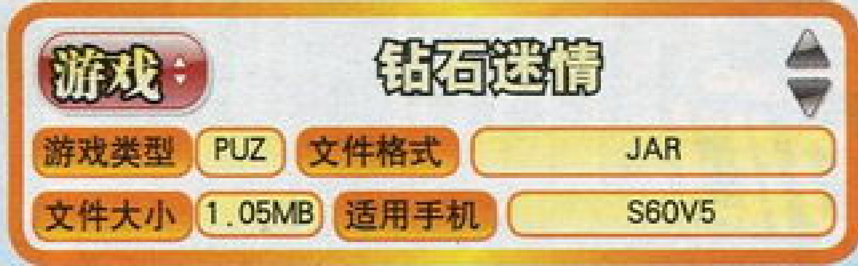
游戏 **三国战神**

游戏类型 A·RPG 文件格式 JAR 文件大小 702KB

适用手机 诺基亚S40 S60系列手机/摩托罗拉E6 E680/三星D608 E848等



《少年张三丰》原班人马开发的A·RPG游戏，游戏以三国之战为故事框架，玩家在其中扮演赵云，不仅会遇到曹操、夏侯渊等众多敌人，还会经历火烧赤壁、七擒孟获等历史事件。游戏以赵云救少主为开端，此时小乔还是赵云的恋人，但最终两人却反目。军阵是游戏的一大特色，从骂阵中玩家能找到破阵的技巧。



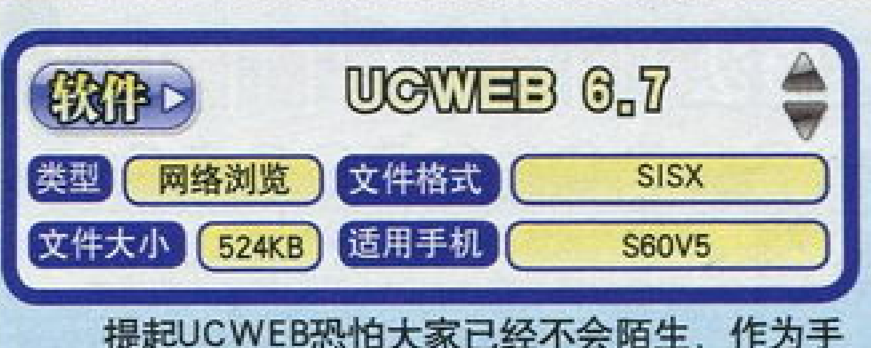


《钻石迷情》应该算是手机上的老牌益智游戏了，由Gameloft制作的这款《钻石迷情》素质非常高，不光声光效果出色，游戏模式也非常丰富，游戏完美对应5800的触控操作，玩起来更是得心应手。游戏的玩法与大家熟悉的《动物管理员》一样，只要将3个一样的钻石挪到一起钻石便会消去，如果形成连锁还会有特殊效果的钻石出现。虽然玩法简单，但乐趣无穷。游戏的模式也非常丰富，耐玩度有保证，强烈推荐。





这是由诺基亚官方推出的图片浏览软件，在对应触摸的5版机器上使用的话效果非常绚丽，可以拥有如iPhone浏览图片那样的效果。比如手指在屏幕上滑动一下，图片列表就会像电影胶片一样滚动，根据你滑动力度的不同，图片滚动的速度也不一样，双击图片的话，图片就会局部放大，而在图片上点住不放还有放大镜功能。该软件也可对图片进行旋转、发送、删除等操作，点击图片外的黑色区域可以呼出操作菜单。如果想在朋友面前炫一下的话，这款软件是一定要装的。

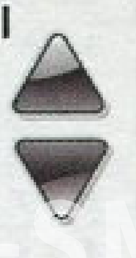




提起UCWEB恐怕大家已经不会陌生，作为手机上最著名的浏览器，UCWEB凭借强大的功能、友好的界面和超低的流量消耗成为众多机友的上网首选软件，它集合了很多网站的分类推荐，同时集成了方便的搜索功能，最新的6.7版完美对应S60V5的触摸操作，可以上下滑动拖动页面，也可以左右滑动来使页面前进或后退，5800的机友一定记得装。

征稿启事

本栏目现向广大“玩机”爱好者广泛征稿，如果你对智能手机有相当的研究，有许多好软件、好游戏或者技巧心得想与大家分享，欢迎给本栏目投稿，LIKY恭候交流，稿件一经录用，稿费从优。投稿信箱：pgking@263.net，请注明“手机游戏吧”。





从游戏发售到现在差不多也快一个月了，相信许多朋友经历重重磨难后已经推倒了流程中的最终BOSS了吧。不过游戏可没有因此就结束哦，想要达成游戏的真·结局还需要完成几个隐藏迷宫的挑战才行，除此之外本篇研究还针对魔法、炼金称号等诸多要素进行了全面的剖析，特别是魔法和炼金的习得和作成方法可是对挑战最后的隐藏BOSS有非常大的帮助哦！

全魔法列表

职业表示：普=普通科/魔=魔法使い/剑=剑士/贤=贤者/炼=炼金术师/堕=堕天使/龙=龙骑士/忍=忍者/人=人型师

攻击系魔法

魔法名称	消耗MP	习得职业等级	使用范围	效果
ファイア	6	普5/魔1/剑5/贤1/炼1/堕2	敌方单体	初级火属性魔法，对土属性的敌人伤害高
ファイガン	18	魔3/剑10/贤3/炼2/堕2	敌方一组	中级火属性魔法，对土属性的敌人伤害高
イグニス	36	贤19	敌全体	古代强力火属性魔法，对土属性的敌人伤害高
アクア	6	普5/魔1/剑6/贤1/炼1/堕2	敌方单体	初级水属性魔法，对火属性的敌人伤害高
アクアガン	18	魔5/剑8/贤8/炼3/堕5	敌方一组	中级水属性魔法，对火属性的敌人伤害高
セイレーン	36	贤23	敌全体	古代强力水属性魔法，对火属性的敌人伤害高
サンダー	6	普7/魔4/剑7/贤3/炼1/堕1	敌方单体	初级雷属性魔法，对水属性的敌人伤害高
サンダガン	18	魔7/剑16/贤7/炼7/堕6	敌方一组	中级雷属性魔法，对水属性的敌人伤害高
トール	36	贤21	敌全体	古代强力雷属性魔法，对水属性的敌人伤害高
クエイク	6	普9/魔8/剑10/贤6/炼5/堕6	敌方单体	初级土属性魔法，对雷属性的敌人伤害高
クエイガン	18	魔9/剑3/贤10/炼9/堕8	敌方一组	中级土属性魔法，对雷属性的敌人伤害高
ガイア	36	贤25	敌全体	古代强力土属性魔法，对雷属性的敌人伤害高
ダクネス	9	普18/魔10/贤8/炼10/堕3	敌方单体	初级暗属性魔法，对光属性的敌人伤害高

魔法名称	消耗MP	习得职业等级	使用范围	效果
ダクネスガン	22	魔12/贤13/炼13/堕6	敌方一组	中级暗属性魔法，对光属性的敌人伤害高
ナイトメア	40	贤36	敌全体	古代强力暗属性魔法，对光属性的敌人伤害高
シャイン	9	普20/魔12/贤8/龙8	敌方单体	初级光属性魔法，对暗属性的敌人伤害高
シャイガン	22	魔14/贤13/龙12	敌方一组	中级光属性魔法，对暗属性的敌人伤害高
イベリオン	256	贤27	敌全体	究级光属性魔法，对暗属性的敌人伤害巨大
ビックバム	56	魔16/剑36/贤18/堕15	敌全体	敌方全体爆炸攻击
シヴァ	128	贤28	敌全体	古代无属性的强力魔法
デス	13	普23/魔11/贤15/堕5	敌方单体	单体的即死魔法，成功率低
バリデスガン	24	魔18/贤14/堕9	敌方一组	对敌复数的即死魔法，成功率低

回复魔法

魔法名称	消耗MP	习得职业等级	使用范围	效果
ヒール	7	普4/魔1/贤2/龙2	我方单体	HP小幅度回复
ヒーラス	21	魔7/贤7/龙4	我方全体	全员的HP小幅度回复
メタヒール	28	魔11/贤15/龙5	我方单体	单体HP全回复
メタヒーラス	38	魔19/贤12/龙8	我方全体	全员的HP大幅度回复
アンスリプ	5	普6/魔3/贤2	我方单体	治疗我方单体睡眠状态
リフィア	8	普9/魔2/贤3	我方单体	治疗我方单体恐怖状态
アンカオス	12	普12/魔5/贤5	我方单体	治疗我方单体混乱状态
リパラライ	16	普15/魔9/贤7	我方单体	治疗我方单体麻痹状态
リポイズ	18	普16/魔6/贤10	我方单体	治疗我方单体毒状态
リストン	21	普25/魔6/贤12	我方单体	治疗我方单体石化状态
リバイブル	42	普40/魔15/贤18/龙14	我方单体	我方单体复活，HP全复活
リフレッシュ	24	普27/魔20/贤15/龙7	我方单体	我方单体全异常状态治疗，死亡/灰/ロスト状态除外
ヒーリング	28	普30/忍12	我方单体	我方单体全异常状态治疗并且HP全回复，死亡/灰/ロスト状态除外
メタキュアム	32	魔22/贤16/炼12/龙9	我方全体	我方全体全异常状态治疗，死亡/灰/ロスト状态除外

辅助魔法

魔法名称	消耗MP	习得职业等级	使用范围	效果
エスケープ	4	人3	战斗中	直接脱离战斗
スリプズ	6	人4/贤2/堕2	战斗中/敌方一组	敌方一组一定几率睡眠
プレッシャー	6	人5	战斗中	战斗中/直接脱离战斗，敌人比自己等级低时成功率100%
フィアズ	8	人6/贤3/堕2	战斗中/敌方一组	敌方一组一定几率恐怖
サイレンド	17	人7/贤10/堕12	战斗中/敌方一组	敌方一组一定几率封印魔法
ポイズム	16	人9/贤9/堕9	战斗中/敌方一组	敌方一组一定几率进入毒状态
カオスド	12	人10/贤5/堕3	战斗中/敌方一组	敌方一组一定几率进入混乱状态
パラライズ	18	人12/贤7/堕7	战斗中/敌方一组	敌方一组一定几率进入麻痹状态
ストム	21	人14/贤16/堕14	战斗中/敌方一组	敌方一组一定几率进入石化状态
イジェクト	22	人15	战斗中/敌方一组	解除敌方一组的有利魔法效果
バニッシュ	22	人16	战斗中/敌方全体	解除敌方一组的有利魔法效果
アスペル	7	普11/魔5/贤4	战斗中/我方全体	魔法防御力上升，连续使用效果增强
アスペラス	13	魔9/贤9	战斗中/我方全体	魔法防御力上升，连续使用效果增强
メアスペルム	19	魔15/贤12	战斗中/通常状态/我方全体	魔法防御力上升，长期有效
ダスペル	8	普14/魔6/贤4	战斗中/敌方单体	魔法防御力下降，连续使用效果增强
ダスペルラ	15	魔12/贤9	战斗中/敌方一组	魔法防御力下降，连续使用效果增强
プロト	7	普8/忍5	战斗中/我方单体	物理防御力上升，连续使用效果增强
プロトム	13	忍8	战斗中/我方全体	物理防御力上升，连续使用效果增强
メガプロトム	19	忍13	战斗中/通常状态/我方全体	物理防御力上升，长期有效
アシルド	7	普10/忍3	战斗中/我方单体	回避率一时上升，连续使用效果增强
アシルダス	13	忍7	战斗中/我方全体	回避率一时上升，连续使用效果增强
メアシルドム	19	忍16	战斗中/通常状态/我方全体	回避率一时上升，长期有效

魔法名称	消耗MP	习得职业等级	使用范围	效果
ダシルド	8	普13/忍6	战斗中/敌方单体	回避率下降，连续使用效果增强
ダスルドム	15	忍13	战斗中/敌方一组	回避率下降，连续使用效果增强
インパリル	26	魔20/贤17/堕18	战斗中/敌我方全体	去除双方所有魔法增益效果
フロトル	12	魔3/贤1	通常状态/我方全体	队伍处于浮游状态，回避部分陷阱
マブル	4	魔2/贤1	通常状态长时间有效	显示迷宫内的地图
ライトル	4	魔1/贤1	通常状态短时间有效	照明迷宫周围的道路，暗黑区域无效
メタライトル	10	魔4/贤5	通常状态长时间有效	照明迷宫周围的道路，暗黑区域无效
サーチル	9	魔8/贤6	有宝箱时使用	调查宝箱的陷阱
アンロック	21	人13/忍6	有宝箱时使用	安全地开启宝箱
テレポル	23	魔15/忍15/贤9/堕10	战斗中/通常状态/我方全体	转移到曾经到过的地点，战斗中也可以使用
バックドアル	36	魔11/贤13	通常状态/我方全体	从迷宫中脱出

歌魔法（アイドル专用）

魔法名称	消耗MP	习得等级	使用范围	效果
应援歌	18	3	我方全体	我方的物理攻击力上升，必须装备麦克风（マイク）
生命の歌	16	1	我方全体	我方的HP每回合徐徐小回复，必须装备麦克风
风の歌	12	5	我方全体	我方的命中率上升，必须装备麦克风
守护の歌	15	8	我方全体	我方的物理防御力上升，必须装备麦克风
シャウト	22	7	敌方全体	使用歌声攻击敌方全体，必须装备麦克风
子守呗	13	13	敌方全体+我方全体	敌我双方进入睡眠状态，必须装备麦克风
弱体の歌	18	9	敌方全体	回避率和魔法防御力下降，必须装备麦克风
革命の歌	32	15	我方全体	我方的HP每回合徐徐大回复，必须装备麦克风
目觉めの歌	21	18	我方全体	我方的异常状态全回复，必须装备麦克风

死灵魔法（死灵使い专用）

魔法名称	消耗MP	习得等级	使用范围	效果
腐った魂	6	1	敌方单体	攻击不死者的魂，对不死系怪物伤害大
兽の魂	6	3	敌方单体	攻击野兽的魂，对兽系怪物伤害大
咒言	12	4	敌方一组	诅咒言语攻击，对灵系敌人伤害大
地をはう爪	9	5	敌方一组	攻击虫的魂，对虫族敌人伤害大
ツタ地狱	9	8	敌方一组	攻击植物的魂，对植物系敌人伤害大
ぬけがら	10	7	敌方单体	攻击昆虫的魂，对昆虫系敌人伤害大
鬼火	12	6	敌方单体	攻击人族的魂，对人族敌人伤害大
じひびき	12	9	敌方一组	攻击巨人族的魂，对巨人族敌人伤害大
炮口	16	13	敌方单体	攻击龙族的魂，对龙族敌人伤害大
しぐれ	16	10	敌方一组	攻击鱼族的魂，对鱼族敌人伤害大
言灵	18	13	敌方单体	攻击精灵的魂，对精灵系敌人伤害大
绝叫	18	14	敌方一组	攻击魔法生物的魂，对魔法生物系敌人伤害大
天の轮	26	15	敌方一组	攻击神族的魂，对神族敌人伤害大
お札	34	16	敌方单体	攻击恶魔族的魂，对恶魔系敌人伤害大

风水魔法（风水师专用）

魔法名称	消耗MP	习得等级	使用范围	效果
太阳柱	8	2	敌方单体	火属性攻击+恐怖效果，对土属性的敌人伤害大
しんきろう	10	5	敌方单体	光属性攻击+混乱效果，对暗属性的敌人伤害大
毒沼	12	5	敌方单体	水属性攻击+毒效果，对火属性的敌人伤害大
幻日	13	9	敌方单体	暗属性攻击+睡眠效果，对光属性的敌人伤害大
雷鸣	15	11	敌方单体	雷属性攻击+麻痹效果，对水属性的敌人伤害大
砂あらし	16	7	敌方单体	土属性攻击+石化效果，对雷属性的敌人伤害大
虹	26	15	敌方一组	无属性攻击+随机异常状态



精灵魔法（精灵使い专用）

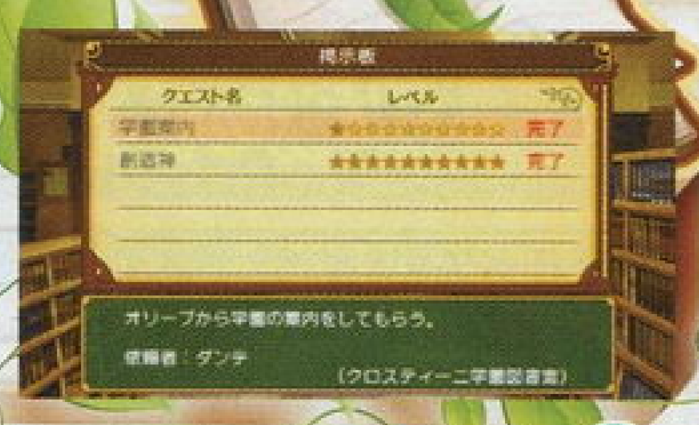
魔法名称	消耗MP	习得等级	使用范围	效果
ラピス	12	–	战斗中/通常状态	召唤守护精灵，随着等级提升会有相应变化
サラマンダー	22	男性4	战斗中/通常状态	召唤火属性精灵，随着等级提升会有相应变化
ウンディーネ	22	女性3	战斗中/通常状态	召唤水属性精灵，随着等级提升会有相应变化
キリン	26	男性8	战斗中/通常状态	召唤雷属性精灵，随着等级提升会有相应变化
ベヒモス	26	女性9	战斗中/通常状态	召唤土属性精灵，随着等级提升会有相应变化
シェイド	32	男性10	战斗中/通常状态	召唤暗属性精灵，随着等级提升会有相应变化
ウィスプ	32	女性6	战斗中/通常状态	召唤光属性精灵，随着等级提升会有相应变化
フェンリル	41	男性13	战斗中/通常状态	召唤水属性精灵，随着等级提升会有相应变化
フェニックス	41	女性11	战斗中/通常状态	召唤火属性精灵，随着等级提升会有相应变化
オシリス	52	男性17	战斗中/通常状态	召唤死属性精灵，随着等级提升会有相应变化
セラフィム	52	女性15	战斗中/通常状态	召唤生属性精灵，随着等级提升会有相应变化



特殊魔法

魔法名称	消耗MP	习得职业等级	使用范围	效果
心眼	7	剑6/龙5	我方单体	命中率上升，可以重叠增加效果
真・心眼	13	剑13/龙10	我方全体	命中率上升，可以重叠增加效果
千里眼	22	剑8/龙15	战斗中/通常状态/全员	命中率上升，效果时间长
暗雾	5	忍4	敌方单体	敌人命中率下降，连续使用效果增强
绝眼	13	忍9	敌方一组	敌人命中率下降，连续使用效果增强
幻惑	18	忍11	敌方一组	对敌人进行状态攻击，状态效果随机，发动时对同排的所有敌人产生同样的效果
天剑绝刀	28	剑29	敌方全体	一击必杀攻击，必须装备刀才能够使用
龙魂开放	64	龙35	自身	解放龙之力。
ラグナロク	52	魔16/贤16/炼31/堕12	我方全体	随机发生各种各样的效果（等级13以下使用无效果）





クロスティ-ニ学园

任务名称	任务等级	任务内容	完成方法	报酬
目决めの粉	Lv6	制作指定物品	使用炼金制作乙女の血/	卑弥呼のお札×3/灵魂×3 圣なる祈り/购买トカゲのしっぽ
黒いセレスティア	Lv5	前往终わりなき塔打倒指定怪物	天空の戒め区域（X11，Y11）	金/银/星の砂
地狱巡り	Lv10	前往地狱の迷宫打倒指定敌人	アカイセカイ区域（X9，Y11）	–
冻える时の兽神	Lv10	前往极寒の迷宫打倒指定敌人	冰结の兽牙区域（X10，Y16）	–
断罪せし者	Lv10	前往断罪の迷宫打倒指定敌人	生と死の天秤区域（X10，Y17）	–
创造神	Lv10	打倒自称是神的怪物	集齐3证后自动发生	ルオーテの剑・改、神佑天助